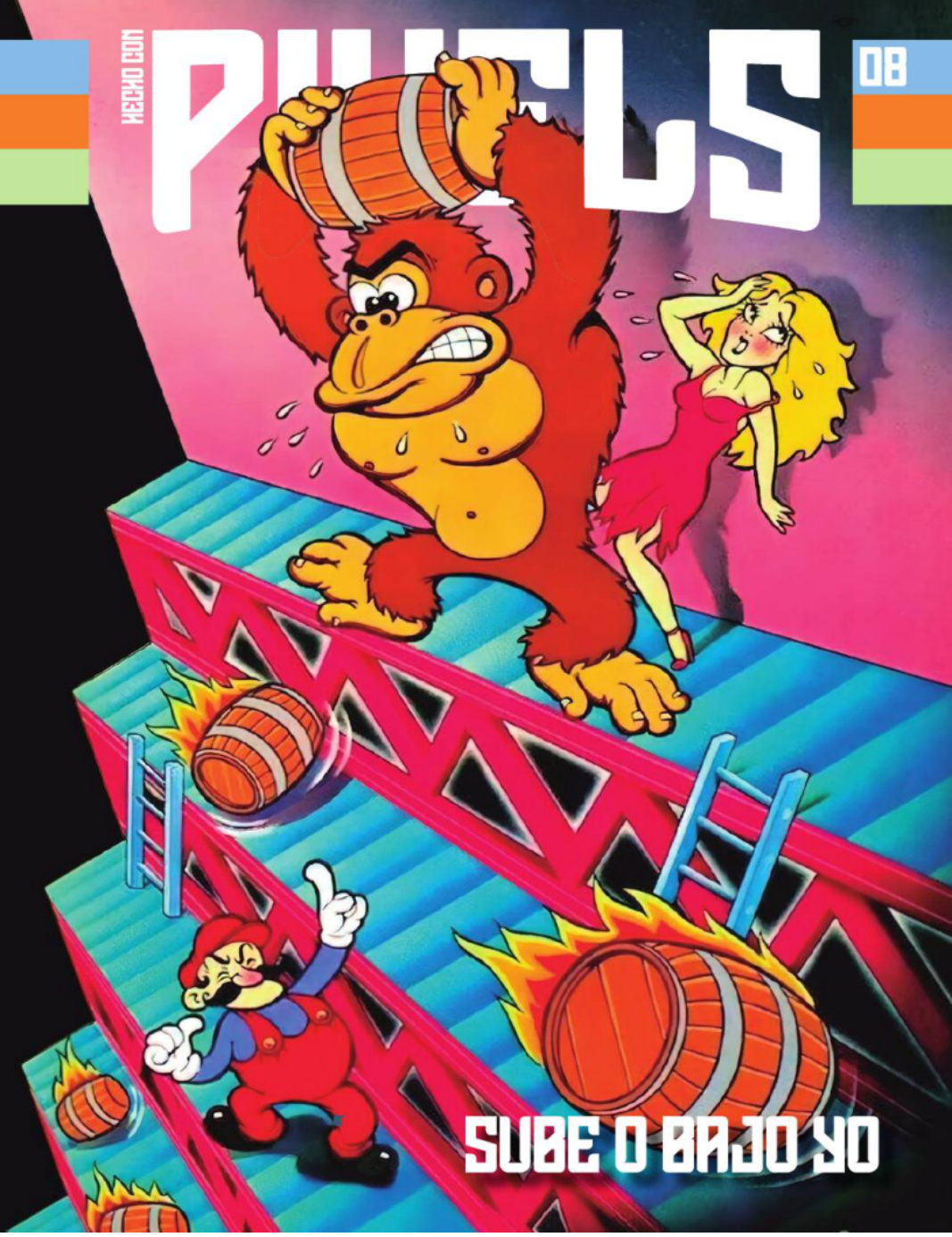
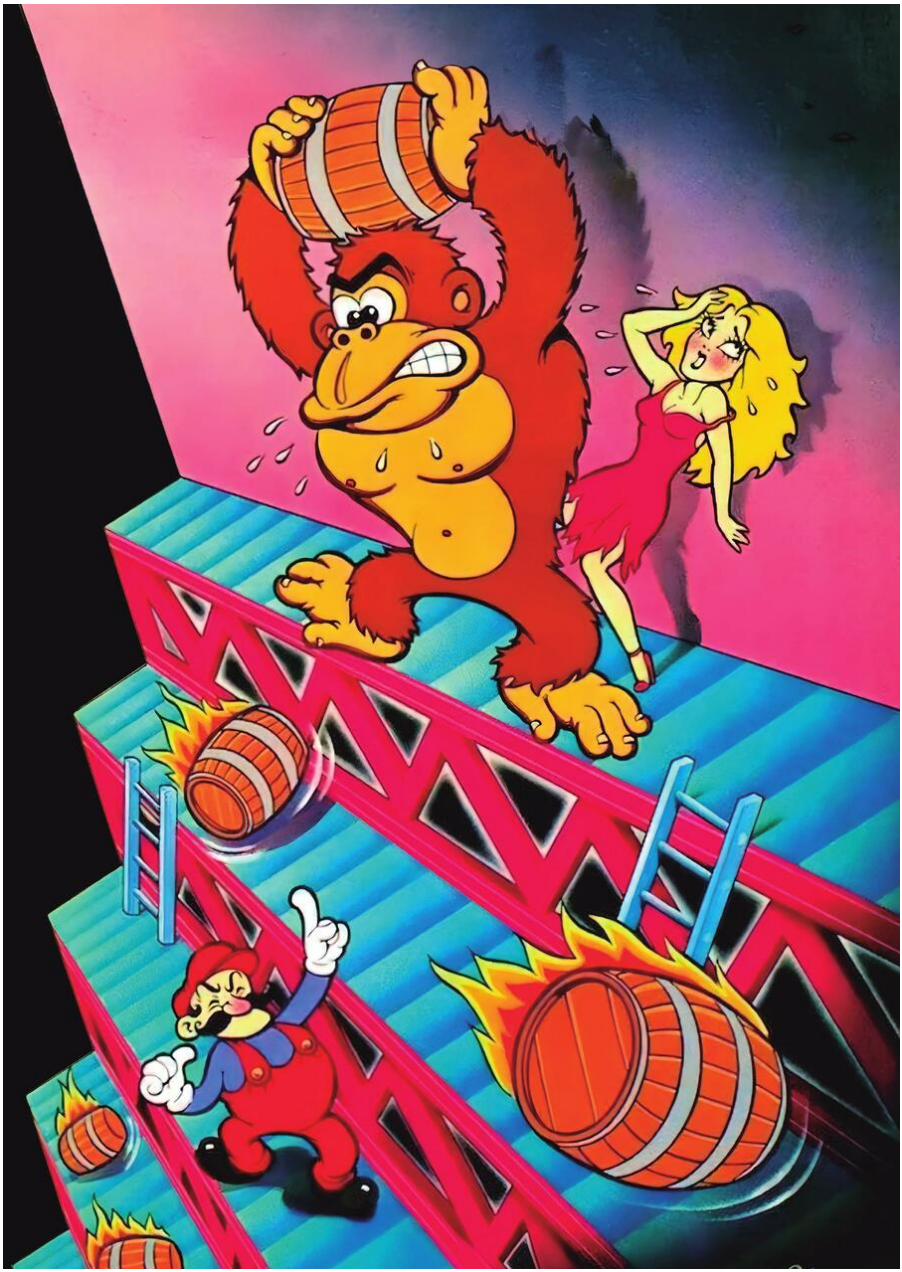

PIXELS
08
SUBE O BAJO YO

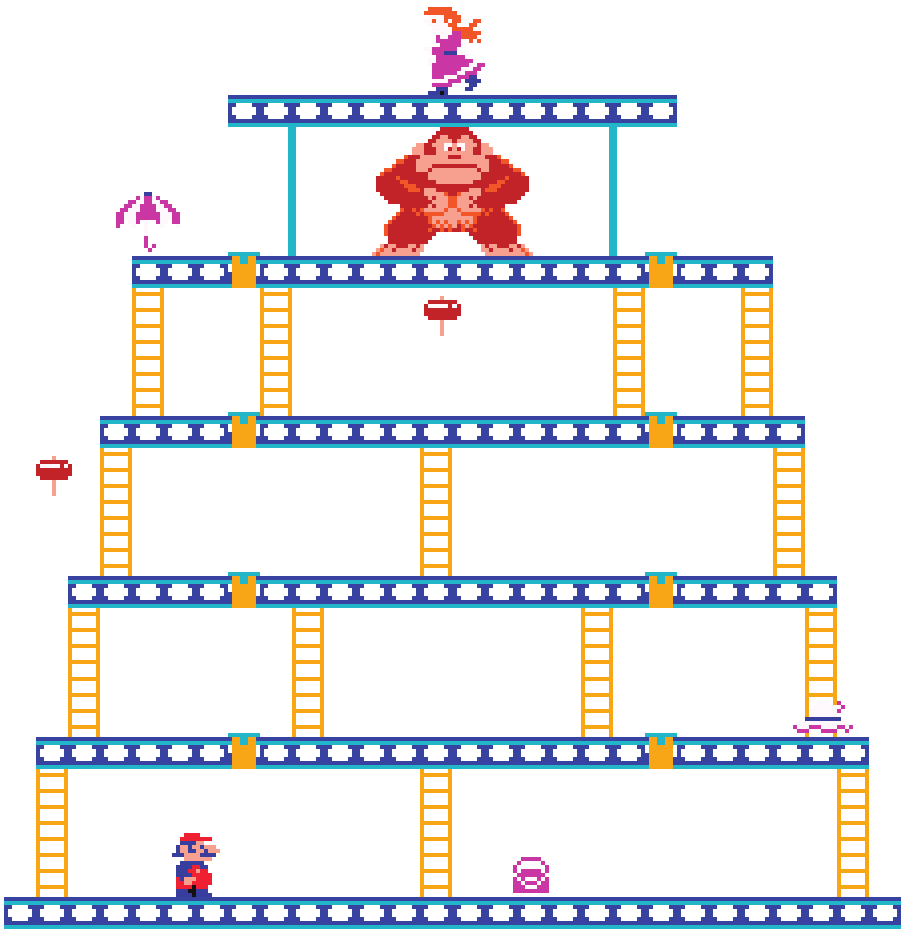


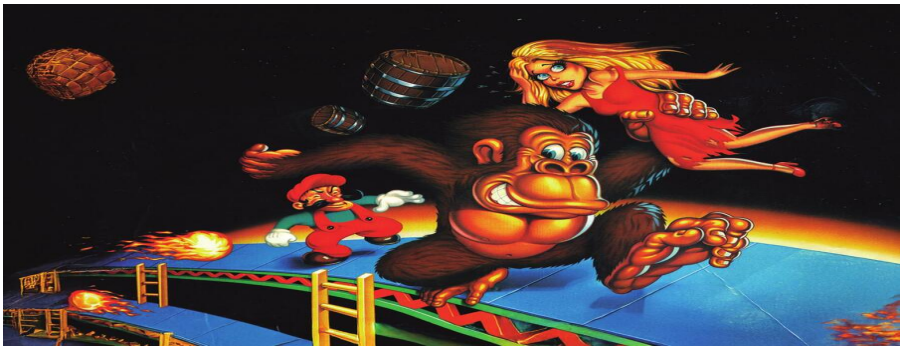
HECHO CON

` SUBE O BAJO YO

SUBE O BAJO YO

01



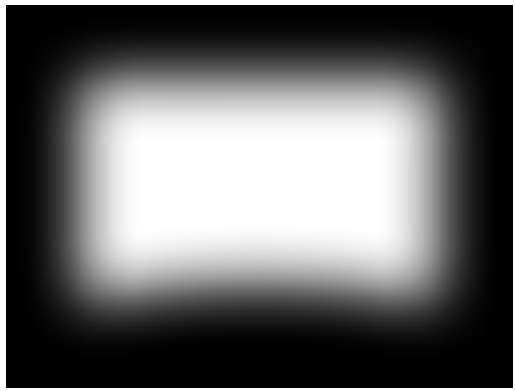


No hay mal que por Donkey Kong, uno de los primeros grandes personajes de la historia, sigue dando guerra.

Donkey no venga

Donkey Kong es uno Kong se sigue manejando de esos personajes a las mil maravillas en esa que nos evocan muy jungla, donde sigue vigente buenos recuerdos de infan-ahora mismo con un Banan-cia, de sus juegos en los 80 za que está causando sen-tanto para recreativas co-sación tras su lanzamiento mo en Game & Watch (y or-para Nintendo Switch 2. denadores y consolas), por También quiero aprove-lo que vamos a repasar su char para acordarme de

impacto inicial. El original. los que habéis tenido un



Cuando su nombre estaba Ams trad CPC alguna vez. escrito con letras de neón Un microordenador que fue

por José Luis Sanz por Nintendo, por encima decisivo en los 80, al igual

Director de Pixels de un Mario que todavía no que su marca, que introdujo

había sido concebido. la informática en millones

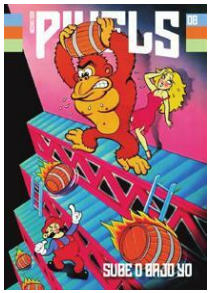
Es lo que ocurre con mu- de hogares de España. La

chas sagas y personajes: lúdica y la profesional, así que son el impulso inicial y que tenemos cosas muy in-luego quedan un pelín rele-teresantes en este número. gados en favor de compa- Y por supuesto no va a fal-ñeros de fatigas que, por lo tar nuestro agradecimiento, que sea, acaban cayendo a todos los que seguís ahí de pie en esta jungla que haciendo posible el milagro es la industria de los video- de PIXELS y de existir en

juegos. Y eso que Donkey papel en pleno 2025. P

№8_Donkey_Kong

Este número de PIXELS tiene barriles a espuertas, pero tam-bién grandes nombres de la historia de los videojuegos. ¡Qué tiempos tan monos!



¡Siempre RETRO!

Otras secciones

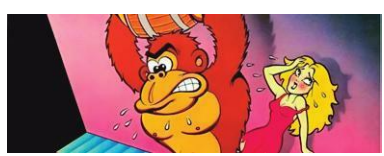
03 Bienvenidos a PIXELS

22_32_56 Ajuste de cuentas

66_72 Me Robó el corazón

06 48 Mi Periférico favorito < 64 Aprended abuelos 76

Placer culpable



DONKEY KONG 14

Repasamos sus primeras recreativas. < por José Luis Sanz

22 GAME & WATCH < Maquinitas con un mono dentro.

por José Luis Sanz

POLÉMICAS DE VIDEOJUEGOS 34

Los nombres malditos de la industria. < por Sonia Herranz

42 AMSTRAD CPC < Así se gestó la leyenda “British”.

por José María Velo

EL ESCUDO AZUL DE AMSTRAD 50

Juegos de Amsoft y Roland para CPC. < por José Luis Sanz

58 ROLAND PERRY < El genio detrás del CPC. por José Luis Molina

REVISTA JUEGOS & CÍA. 68

El primer misil con páginas grapadas. < por Gustavo Bernaldo

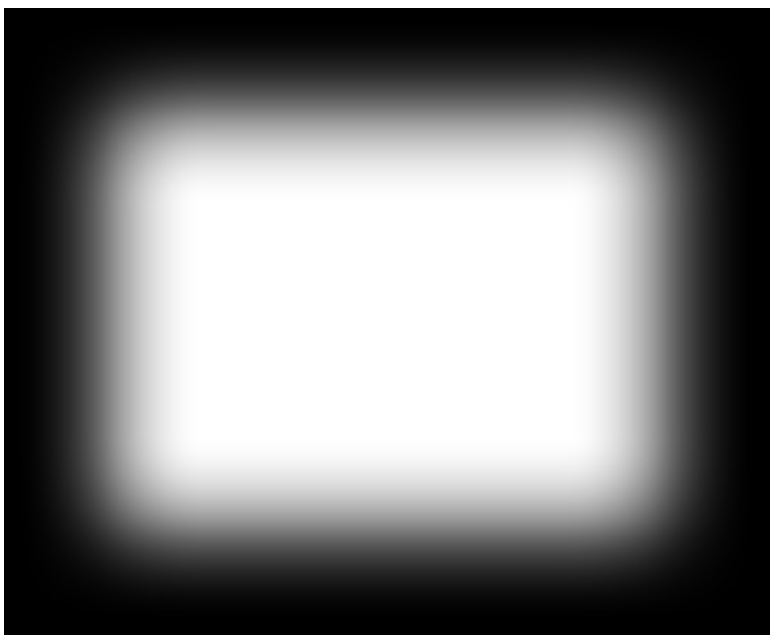
74 KARATEKA < El clásico de Jordan Mechner. por José Luis Sanz

“ALTER EGO” DE LA REDACCIÓN

De J.L. Skywalker a I.M. Predator

por José Luis Sanz

04

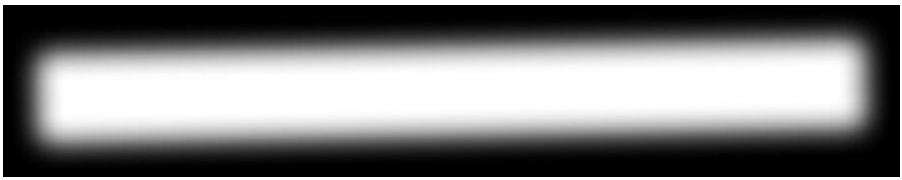


SUMARIO

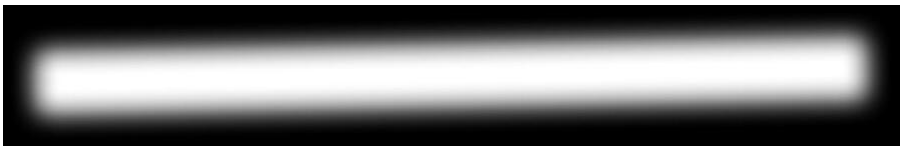
Suscríbete a

Pixels y Microhobby

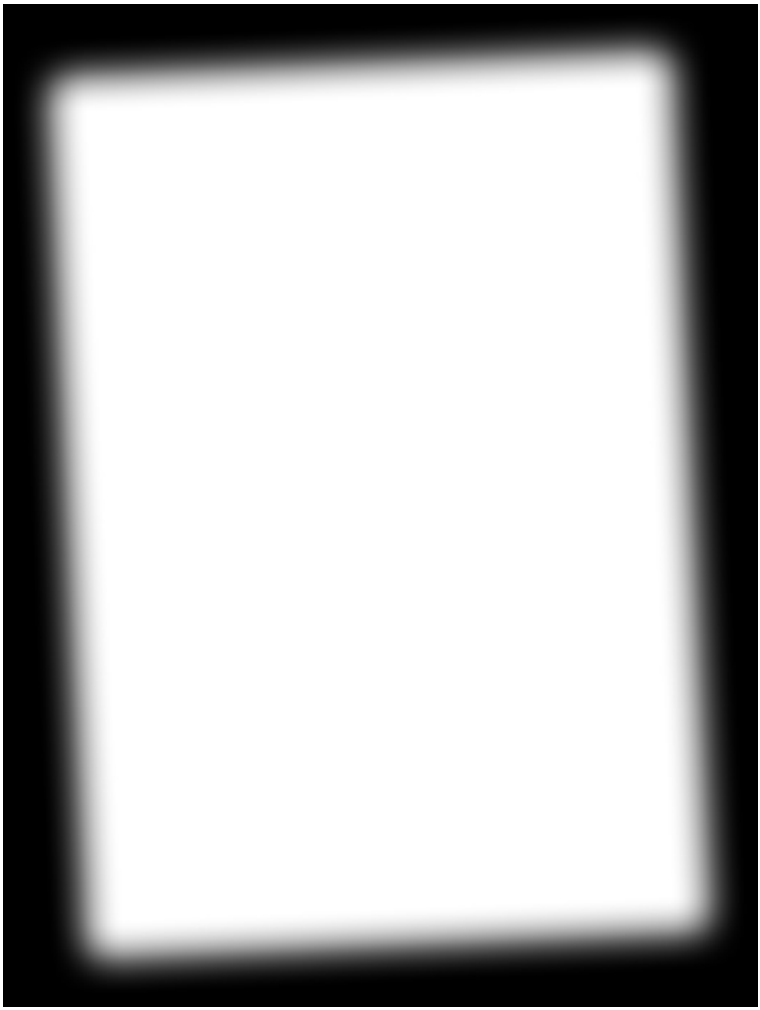
en nuestra tienda



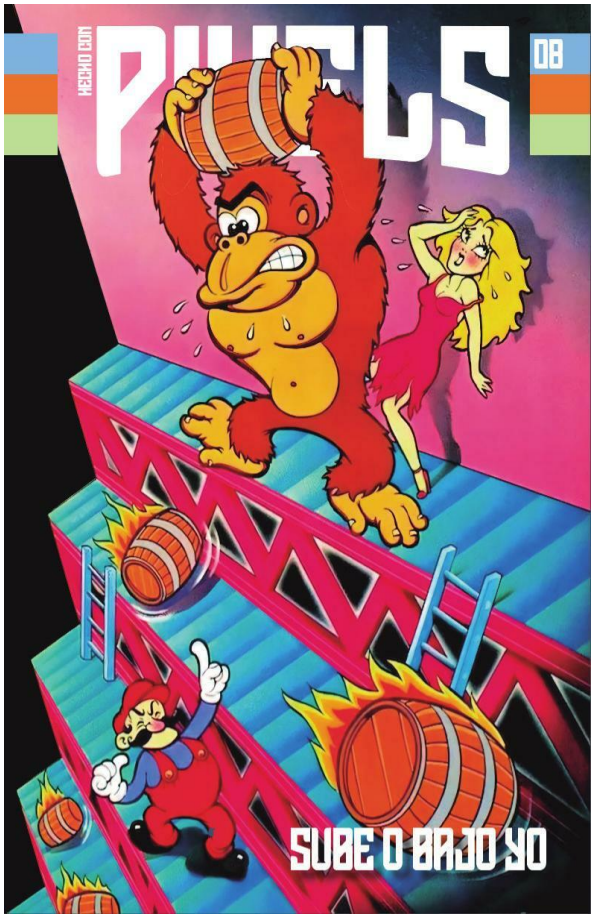
Próximos números



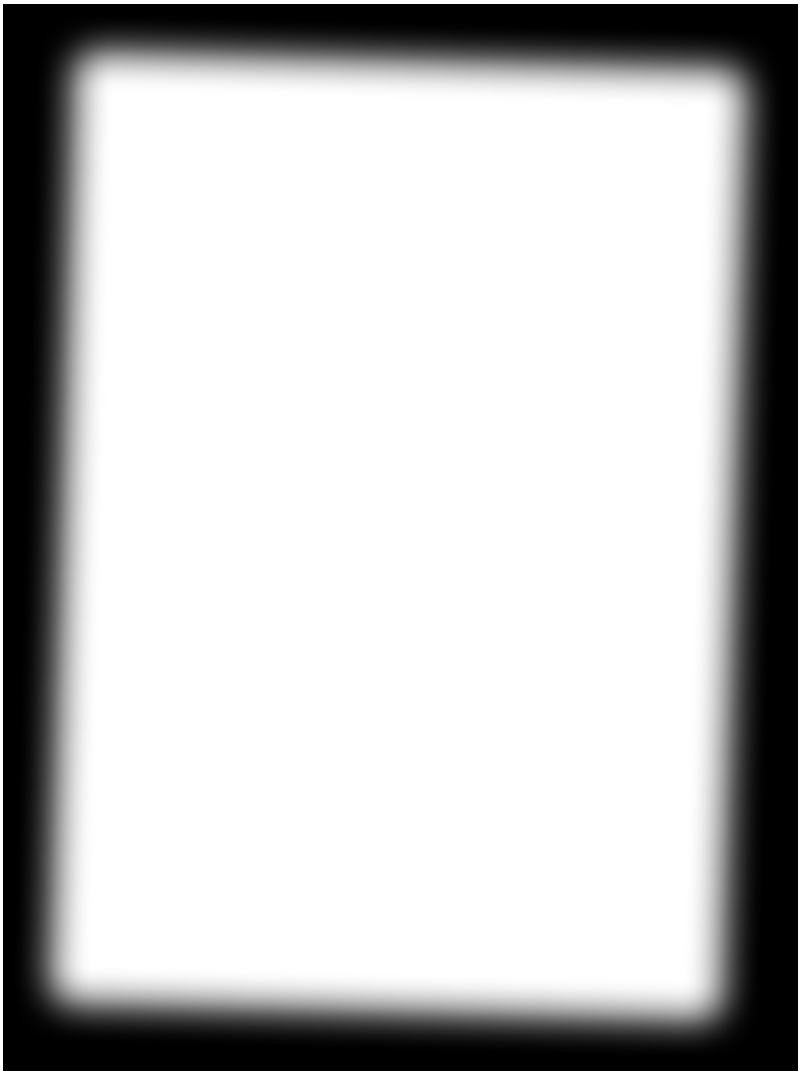
Pixels nº9 y Microhobby nº220



A la venta el Ediciones digitales Envíos a partir del 15 7 9

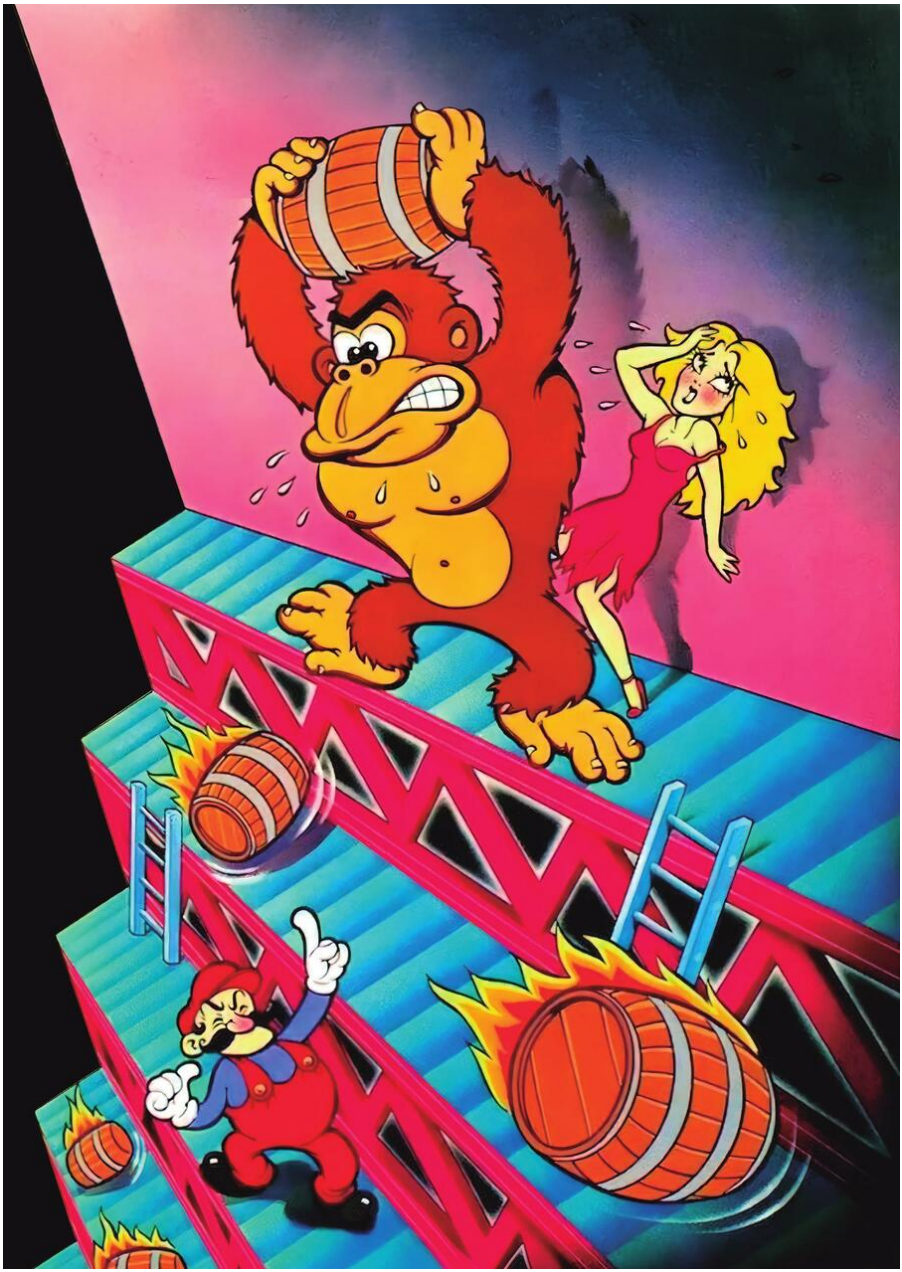


de septiembre de octubre de octubre

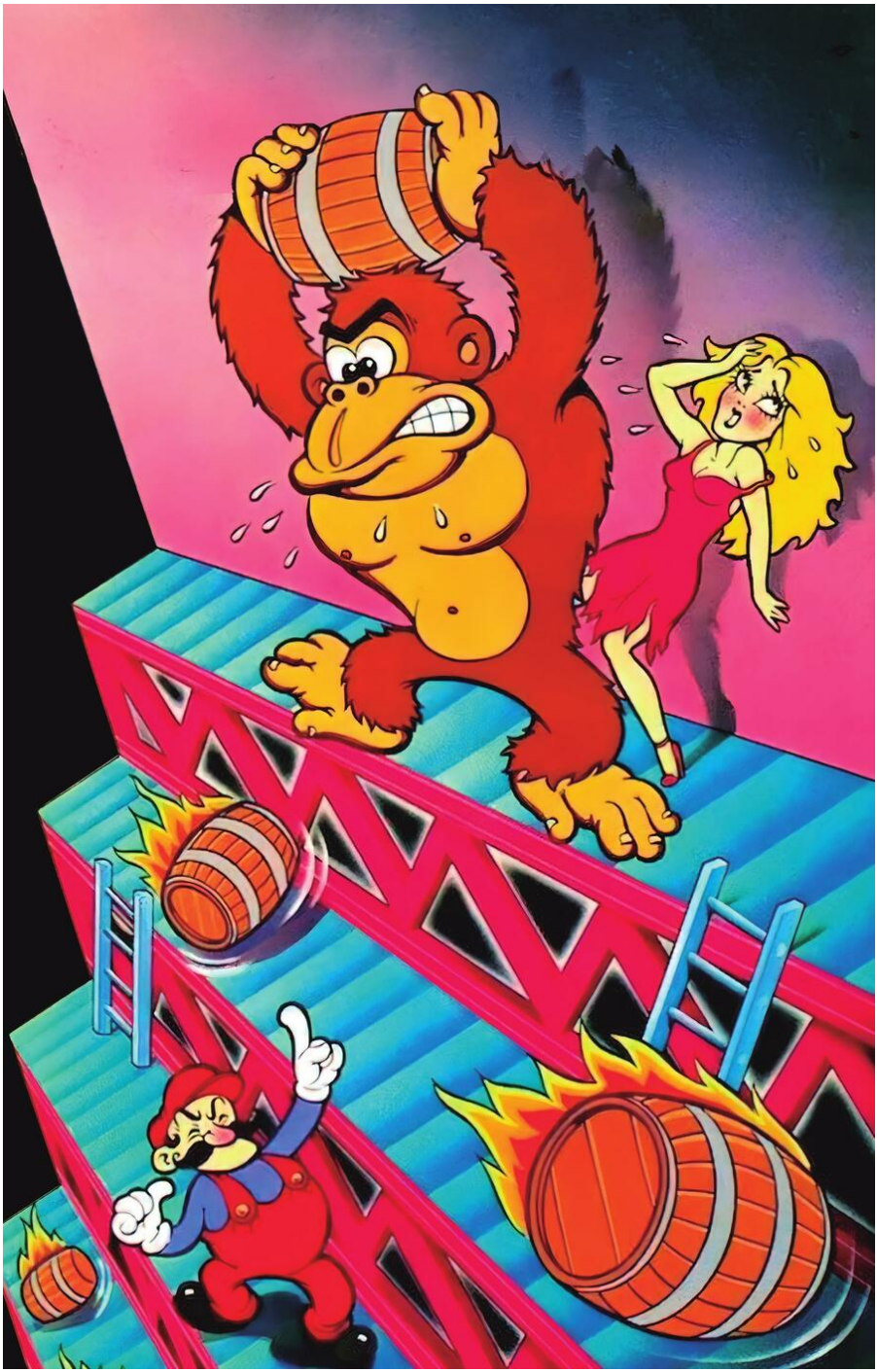


tienda.hechoconpixels.com

MICROHOBBY
REVISTA INDEPENDIENTE PAR
ARIOS SINCLAIR Y OTROS MICROS
NÚM. 219
MICROPANORAMA
SOFTWARE
HARDWARE
ACTUAL
PROGRAMA EN BASIC
ESCAPA DE LA
MANSIÓN
ENCANTANDA
WIFI Y CHAT
EN TU VIEJO
MICRO
DESDE TU
ZX SPECTRUM
COMMODORE 64
PROGRAMAS
FAIRLIGHT
CYCLONE
HEARTLAND
MICROHISTORIA
UNA BAJADA
DE PRECIOS
¿HISTÓRICA?
EDITA
CHAT64
CHAT
¡CONÉCTATE CON EL MUNDO!



¿Héroe o moniano?



“The Secret of Monkey Island”, el juego que marcó a toda una nueva generación.

© 1983 Nintendo

Artwork de Donkey Kong Jr.

Donkey Kong es uno de los personajes más conocidos de la historia y fue capaz de hacer empezar con buen pie la historia de Nintendo en esto de los videojuegos.

por José Luis Sanz

Podríamos decir que llegada a las máquinas re-en el año 1981 el creativas. Porque las Game mundo de los video-& Watch son otra historia juegos cambió para siem-que os contaremos más pre, gracias a la llegada de adelante. Allá vamos. un icono que se convertiría rápidamente en un clásico.

El nacimiento de Donkey Kong

Una torre construida con vigas de acero, una prince- sa raptada por un enorme mono, émulo de King Kong, y en muy pocos y abajo un bigotudo perso- meses pasó de ser un naje que debe ascender a experimento de emergencia saltos entre los barriles que por parte de Nintendo a un caen desde lo alto. icono mundial. Y encima, a No hace falta decir a qué su lado, o por su culpa, iba juego pertenece esa escena a nacer también otro de los porque como si de un Pac personajes icónicos de la Man o un Space invaders compañía como era el de se tratara, todo el planeta ese pequeño fontanero de gaming es consciente de bigote, peto y gorra roja que que nos referimos a Donkey por entonces aún no tenía Kong. Un villano que con el nombre conocido. tiempo se fue haciendo más De todos modos, la histo- amigable y que, a la vista de ria de Donkey Kong está su éxito, Nintendo intentó íntimamente ligada a la de transformar en la víctima de la propia Nintendo. No solo un “Jumpman”, o un Mario, fue su primera recreativa de que le tenía manía persecu- éxito internacional sino que toria. Así que si os parece, marcó el punto de partida vamos a ocuparnos de los para su expansión global. Y inicios del personaje en su por si fuera poco, fue el >>

ha contado en innumera-

bles ocasiones, se le había

encargado salvar por todos

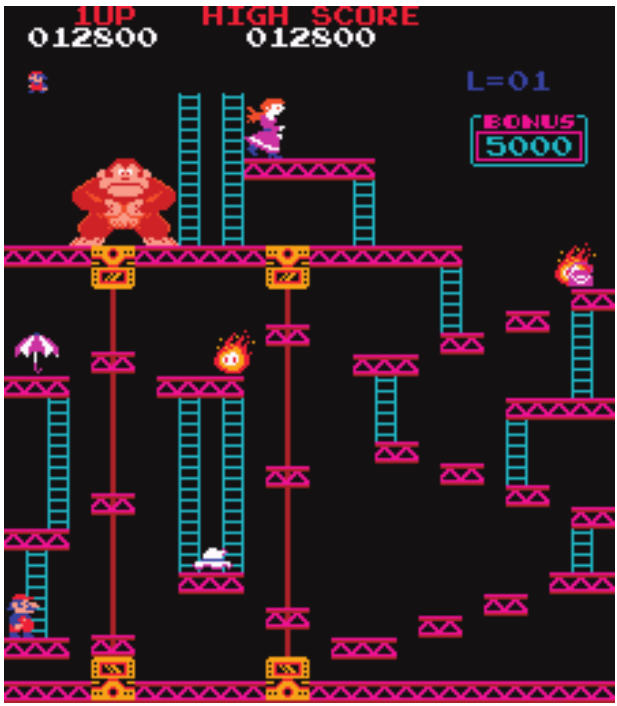
los medios un proyecto fallido: una recreativa llamada Radar Scope, que había fracasado de forma estrepitosa en Estados Unidos. Nintendo necesitaba reciclar aquellas placas base y los muebles ya fabricados así que en lugar de rendirse, los japoneses apostaron por un nuevo concepto completamente original. La inspiración de Miyamoto tuvo muchas fuentes: por un lado son obvias las películas como King Kong, aquel primer juego, aquel primer gozó de una maravillo-Donkey Kong, que logró sa recreativa de Nintendo) contar una historia con una donde se repite el mismo mínima presencia de ani- patrón: un malvado, Brutus; mación pero que mostraba un héroe, Popeye; y una da-ya unos roles bien definidos misela en apuros, Olivia. Es y una progresión clara a la más, precisamente Miya-hora de alcanzar

The Strong National Museum of Play de Rochester, EE.UU., ha creado la réplica más grande de la coin-op de Donkey Kong.

escenario de un experimen- to narrativo sin precedentes en aquellos años de naves, pero también las aventuras lásers y pocas palabras: de Popeye (que además fue un juego, aquel primer gozó de una maravillo-Donkey Kong, que logró sa recreativa de Nintendo) contar una historia con una donde se repite el mismo mínima presencia de ani- patrón: un malvado, Brutus; mación pero que mostraba un héroe, Popeye; y una da-ya unos roles bien definidos misela en apuros, Olivia. Es y una progresión clara a la más, precisamente Miya-hora de alcanzar

los objeti- moto colaboró como dise-

vos. Donkey Kong, Mario y ñador gráfico en esta misma Pauline (así se llamaba la máquina arcade. dama en apuros) inaugura- El resultado fue Donkey



ron algo totalmente nuevo, Kong, un juego absoluta-ya que no solo eran sprites mente revolucionario donde en movimiento sino prota- controlamos a “Jumpman”,

gonistas de un pequeño un obrero que debe subir drama hecho videojuego. por unas estructuras metá-

El primer Donkey Kong licas mientras esquiva barri-

apareció en julio de 1981 y les lanzados por un gigan-fue diseñado por un joven tesco mono. En lo alto le de 28 años llamado Shigeru esperaba su amada, Pau-

Miyamoto, que debutaba ahí line, raptada por Donkey

como desarrollador y crea- Kong. La mecánica era sen-

Zak McKracken (1988) dor de videojuegos. Como cilla pero precisa: mover-

se, saltar, esquivar y calcu- ofrecía una estructura dra-lar el momento exacto para mática, con un escenario ascender hasta la cúspide. cambiante y personajes que

conectaban con el jugador,

Una historia en que sabía qué es lo que varios actos (fases) tenía que hacer.

Como podéis suponer, el

Como os decimos, Donkey impacto de Donkey Kong Kong fue uno de los prime- fue inmediato. En Japón, ros videojuegos en ofrecer y sobre todo en los Esta-una historia con principio dos Unidos, la recreativa y final, dividida en varios se convirtió en un fenóme-actos, o niveles. Cada pan- no completo. Fue capaz de talla era la representación vender más de 60.000 má- pegadiza (¿la escucháis?)

de una escena dentro de un quinas en sus dos primeros y, sobre todo, una historia y relato mudo pero que, para años y generó millones en una narrativa. Por decirlo de el jugador, era absoluta- ingresos. Así que en medio una manera esquemática, mente comprensible. del boom por los arcades, la fue la primera gran victoria

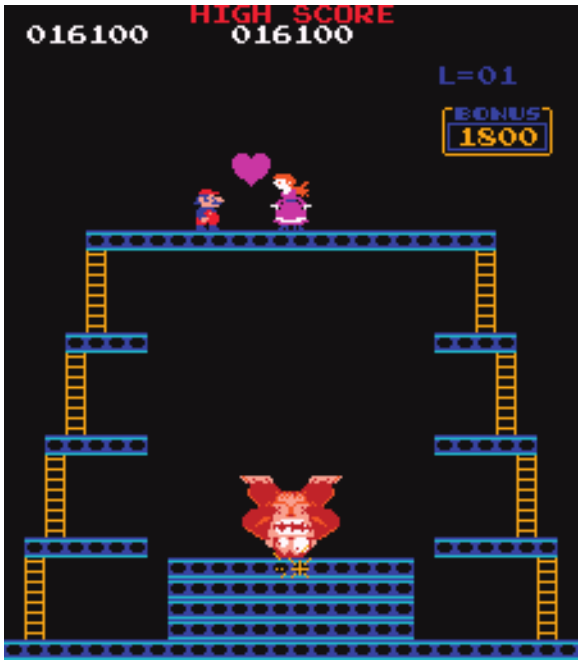
A diferencia de otros arca- creación de Miyamoto logró de Nintendo en el mercado

des de la época que eran desmarcarse de los clones occidental, y la piedra fun-simples desafíos repetitivos de Space Invaders o Pac-dacional sobre la que iba a

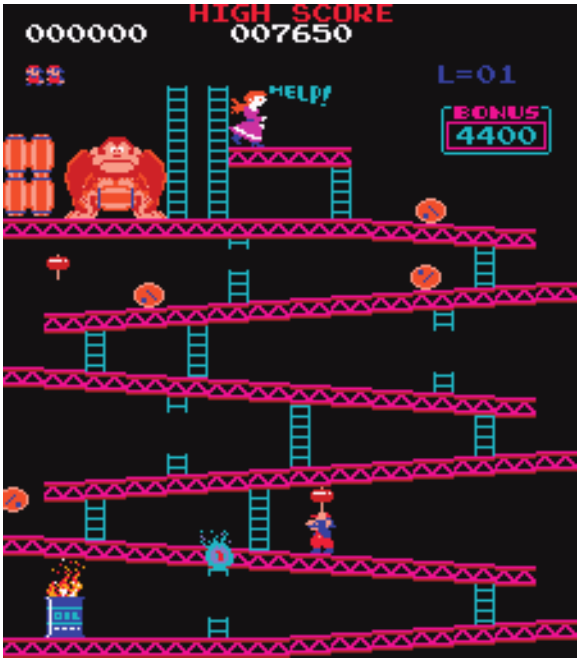
sin un aparente objetivo, Man con una propuesta construir su futuro imperio el caso de Donkey Kong visual distinta, una música en los

videojuegos. > >

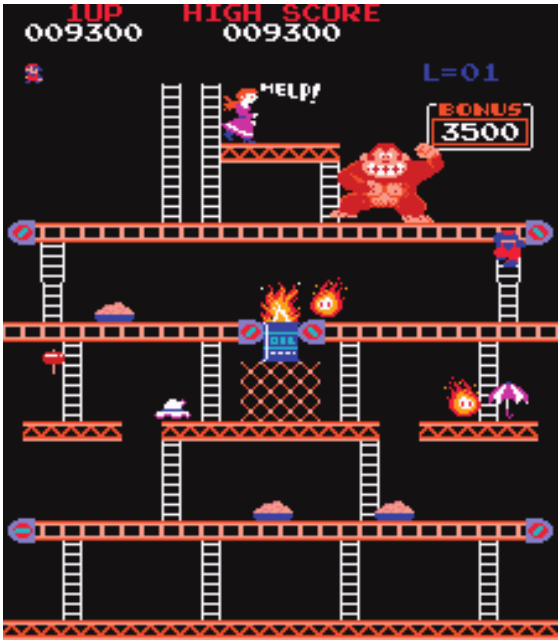
Donkey Kong



El mueble arcade original tenía tres variantes, como muchos de aquella época: el clásico vertical estándar, el cocktail (mesas para dos jugadores) y el llamado cabaret, más compacto. Fue programado por Ikegami Tsushinki, empresa que Nintendo subcontrató, algo que, desgraciadamente, provocó un conflicto legal años después por derechos de autor sobre el código. En Japón, Donkey Kong debutó con un joystick de cuatro direcciones y sí, con botón de salto (otra leyenda urbana) como en Occidente. La música de su introducción la compuso Yukio Kaneoka y fue una de las primeras melodías reconocibles de la historia del videojuego. Miyamoto, por su parte, fue el diseñador principal de esta obra maestra.


HIGH SCORE
000000
007650
L=01
HELP!
BONUS
4400

DONKEY KONG
Nintendo
DONKEY KONG
Nintendo



En 1982 se lanza Donkey Kong Junior, una recreativa que apostaba por una consciente inversión de los roles que resultó muy significativa. Esta vez, el jugador ya no desempeña el papel

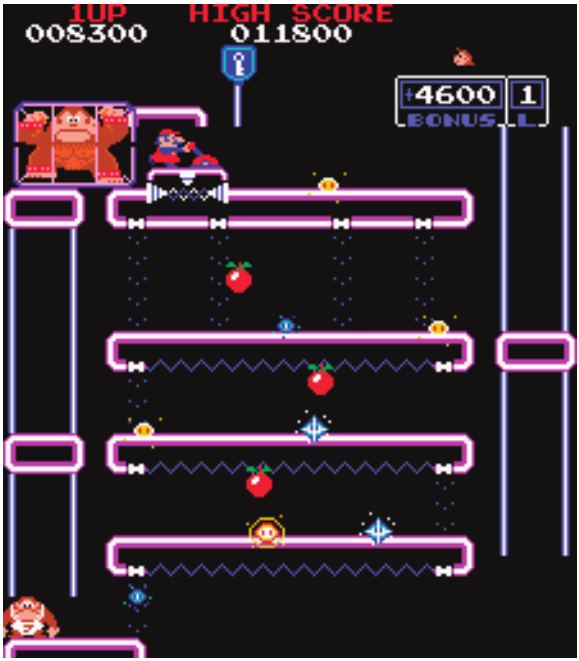
de “Jumpman”, o de Mario (que ahora aparecía como carcelero), sino que somos el hijo del gorila. El jovencísimo Donkey Kong Jr. debía trepar por árboles, ca-

Pocos se acuerdan de denas y plataformas de todo esto, pero a Donkey Kong tipo para liberar a su padre, le debemos mucho, mucho. que había sido encerrado en una jaula. Un drama.

El éxito llamó a un nuevo Donkey Kong

Este cambios de papeles no solo aportaba una evidente variedad en lo que al

Como era de esperar, el juego se refiere –centrada éxito de Donkey Kong llevó en la escalada y el uso altera a una inevitable secuela. no de cadenas, como buen



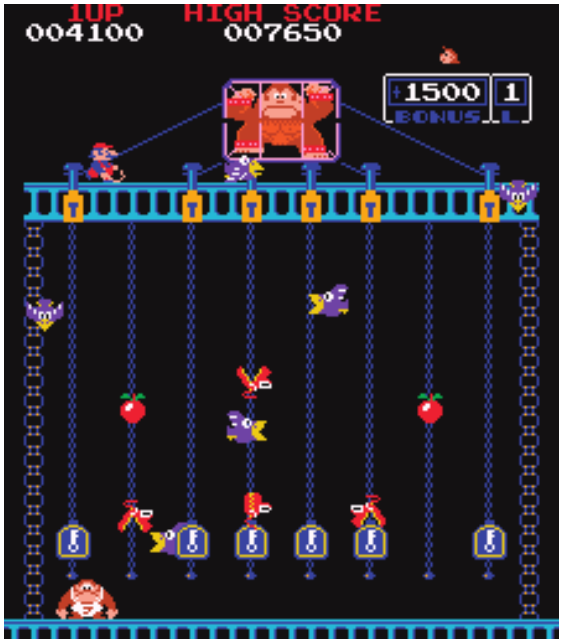
Donkey Kong Jr. introdujo nuevas mecánicas que le sentaron de maravilla. Subir

por lianas, pasar de una a otra o bajar por ellas aprovechando objetos que

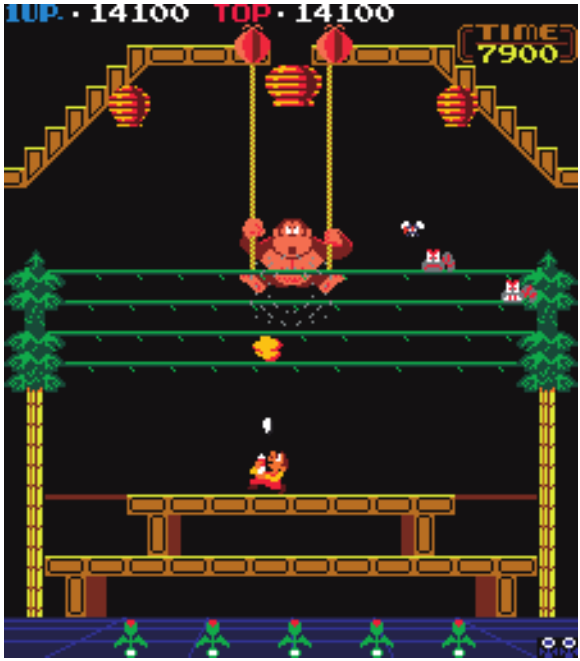
lanzar a los

nuevos enemigos fueron algunas de ellas. Y todo para conseguir la llave y abrir la jaula. Su

diseño de niveles fue más complejo que el de Donkey Kong, con plataformas móviles y ene-migos distintos como pájaros y rayos. El mueble clásico tenía artwork completamente inéditos, con colores mucho más brillantes y un diseño tremendamente nintendero. Además, Donkey Kong Jr. fue registrado oficialmente como marca en EE.UU. en 1983, y tuvo hasta su propia serie animada. Por cierto, el chip de sonido mejoraba con mucho el de Donkey Kong.

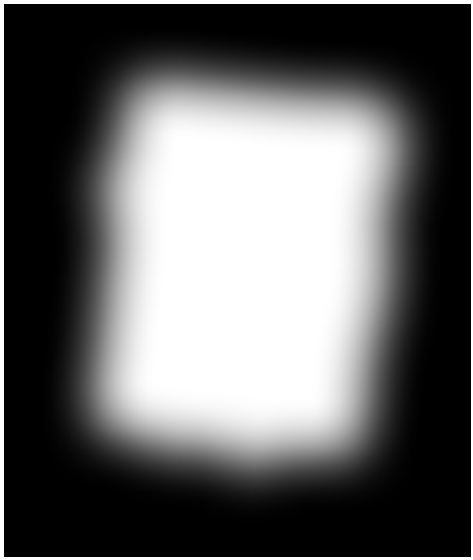


Donkey Kong 3



Donkey Kong 3 fue el primero de la trilogía en usar un personaje completa-

mente nuevo: Stanley, un jardinero cuyo diseño quedó en el olvido tras este juego.



Técnicamente fue el título más avanzado de los tres, con más sprites en pantalla y una

jugabilidad que tiraba más a matamarcianos que a plataformas. Prueba de ello es que los in-sectos bien podrían ser naves que bajaban a zamparse (o lo que fuera) nuestras flores. Aquí el objetivo es mandar a Donkey Kong a lo más alto de la pantalla a base de chorros de insectici-da. El mueble japonés tuvo un diseño diferente al americano y aunque no resultó tan exitoso, tuvo versiones para NES, Game & Watch y hasta apareció como un minijuego en WarioWare.

mono que es–, sino que colorido y pulido. Y aunque planteaba un giro radical en no alcanzó el nivel de po-

la perspectiva narrativa: el pularidad de la primera re-supuesto héroe del primer creativa, fue también un juego es ahora el villano. éxito y consolidó a Donkey Nintendo, en un movimiento Kong como algo más que

que no se atrevería a hacer un simple antagonista. ahora, rompía el molde y Además, a Donkey Kong

demostraba que sus perso- Jr. también podemos consi-

najes podían tener múltiples derarlo como el primer juego

facetas dramáticas. en el que Mario aparece

En lo que al juego se re- como tal, con su nombre ar-

fiere, Donkey Kong Jr. tístico ya consagrado en lo fue una evolución más que que es la confirmación de lógica. Introdujo muchas que aquel obrero sin nombre más mecánicas que las de del primer juego había simplemente saltar;

nuevos venido para quedarse. Y ha enemigos, como aves y sido así desde entonces. rayos eléctricos; y exigía un

mayor dominio de los tiem- No hay dos sin tres

pos y los reflejos en cada Donkey Kong movimiento. Además, en lo

que al aspecto gráfico se La tercera recreativa llega-refiere, se nota mucho más ría otro año más tarde, >>

El frontal de la recreativa de Donkey Kong con aquel Jumpman que tanto nos recuerda a Mario. www.bitvint.com

en 1983. Donkey Kong 3 una invasión de insectos nar a los insectos que des-

es todavía más arriesgada que están arengados por el cienden. El juego se olvida

que las dos anteriores y, mismísimo Donkey Kong. de raptos de damiselas o

también, la que menos éxito Aquí, el personaje vuelve monos y se transforma en

cosechó de todas. Pero aun a hacer de villano, que un matamarcianos al uso.

así, tiene elementos ab- cuelga del techo intentando Algo raro en Nintendo.

solutamente maravillosos. robar flores. Armado con un Donkey Kong 3 fue,

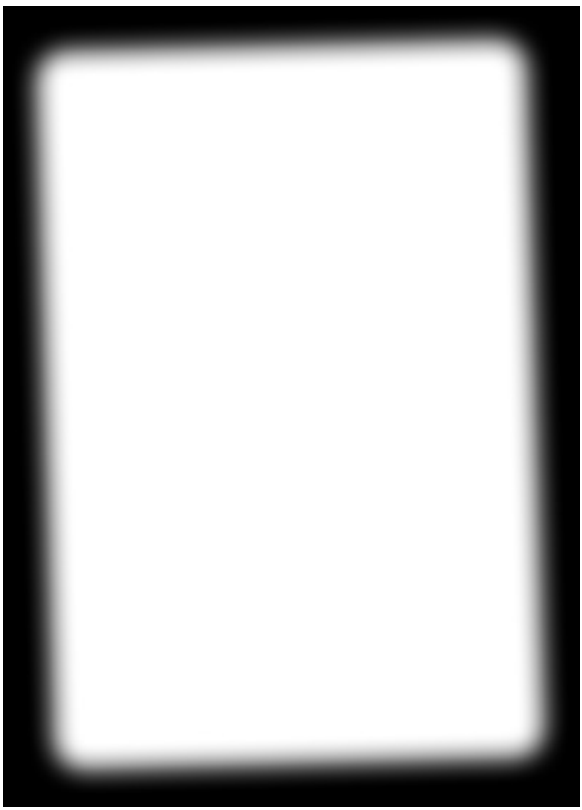
Esta vez tenemos un nuevo espray repelente de plagas, quizá, el episodio menos re-

protagonista, a un tal Stan- debemos disparar a lo alto cordado pero introdujo con-

ley, un jardinero que debe para empujar a Donkey ceptos muy valiosos, como

proteger su invernadero de Kong hacia la parte supe- la velocidad creciente junto

rior de la pantalla y elimi- a una progresiva dificultad.



Sin embargo, el cambio de

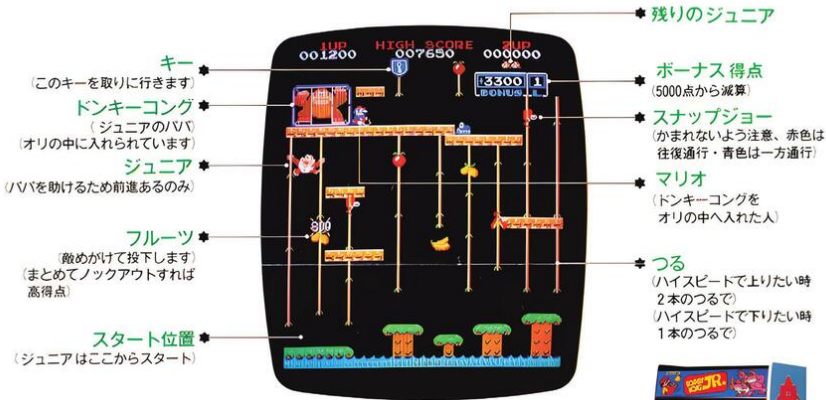
protagonista y de enfoque

Leyendas urbanas | Donkey no fue bien recibido y quedó Kong ha dado para algunas relegado frente al impacto leyendas urbanas. ¿"Donkey" de sus predecesores. fue un error de traducción o La trilogía de Donkey

una mala interpretación de Kong inauguró varias con-"Monkey"? No. Miyamoto qui- venciones: introdujo el con-so expresar que el gorila era cepto de niveles, estable-"cabezón" o "terco como un ció la figura del "jefe final" burro". Igual que Mario. ¿Sur- y popularizó la idea de se-gió por limitaciones gráficas? gundas y terceras partes. No, bigote y gorra evitaron Y eso sin contar el impacto tener que hacer animaciones en la cultura pop de todos

complejas de pelo y boca. sus protagonistas. Donkey

>> Kong, Mario y ¿Pauline? P



上図は第1画面（ゲームは第4画面まであります）

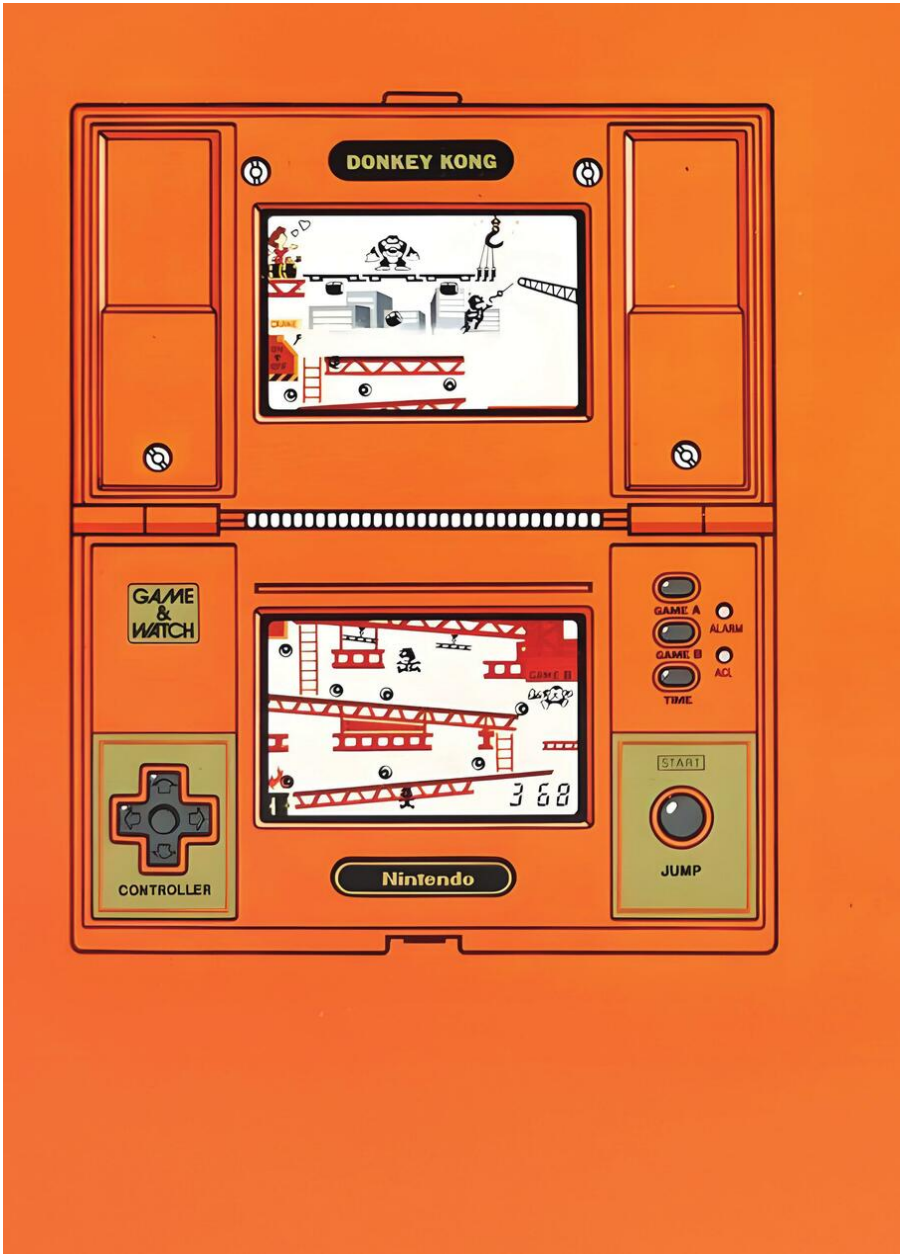
テーブルタイプ仕様 18インチ（20インチ）

寸法	幅860×奥行560×高さ580～730mm
重量	61kg
消費電力	91W（101W）
使用コイン	100円硬貨（1～90枚記憶式）
電源電圧	単相AC100V 50/60Hz
型式認可番号	第95－2412（第95－1744）

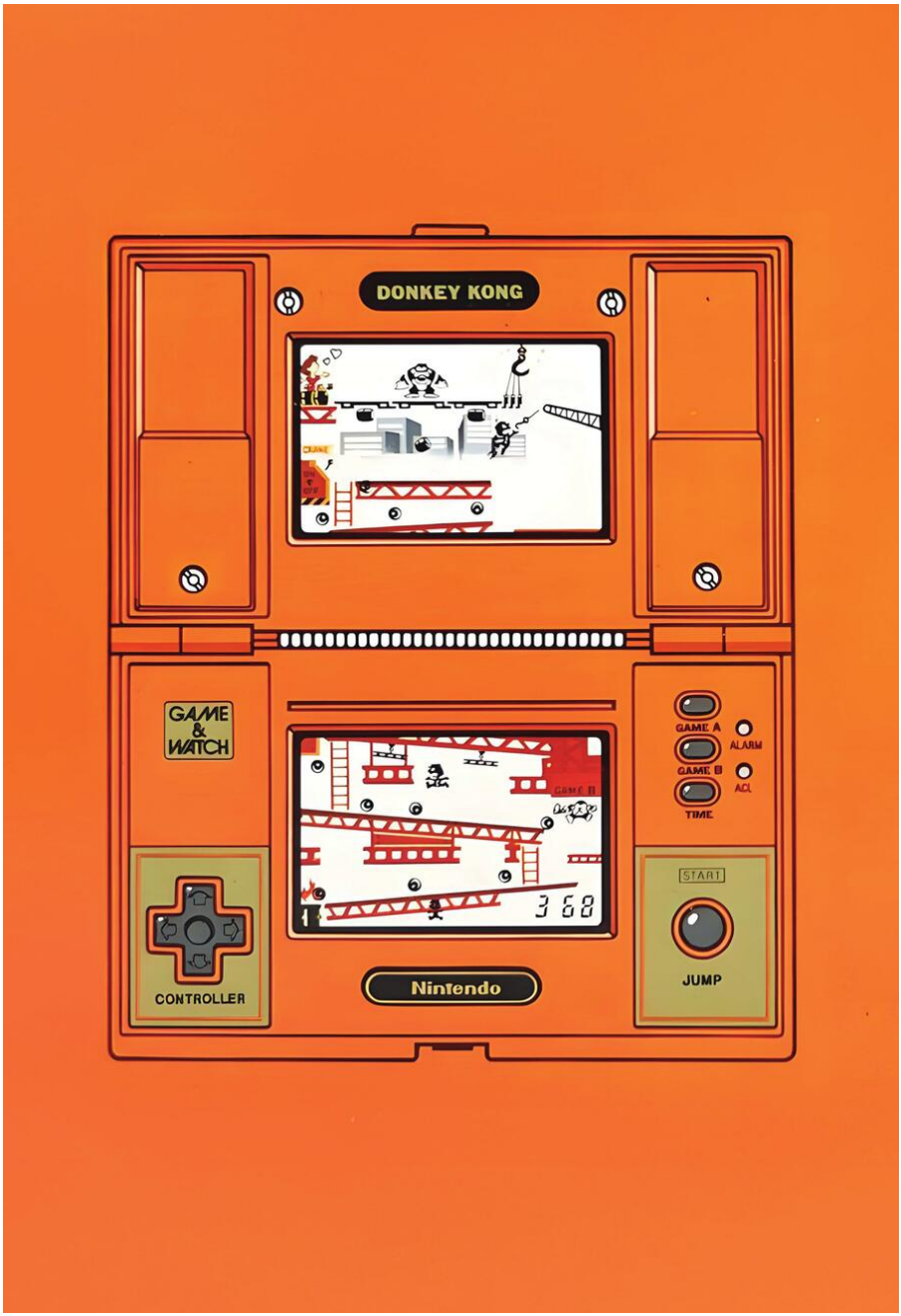
アップライトタイプ仕様

寸法	幅600×奥行850×高さ1700mm
重量	100kg
消費電力	118W
使用コイン	100円硬貨（1～90枚記憶式）
電源電圧	単相AC100V 50/60Hz
型式認可番号	第95－1744

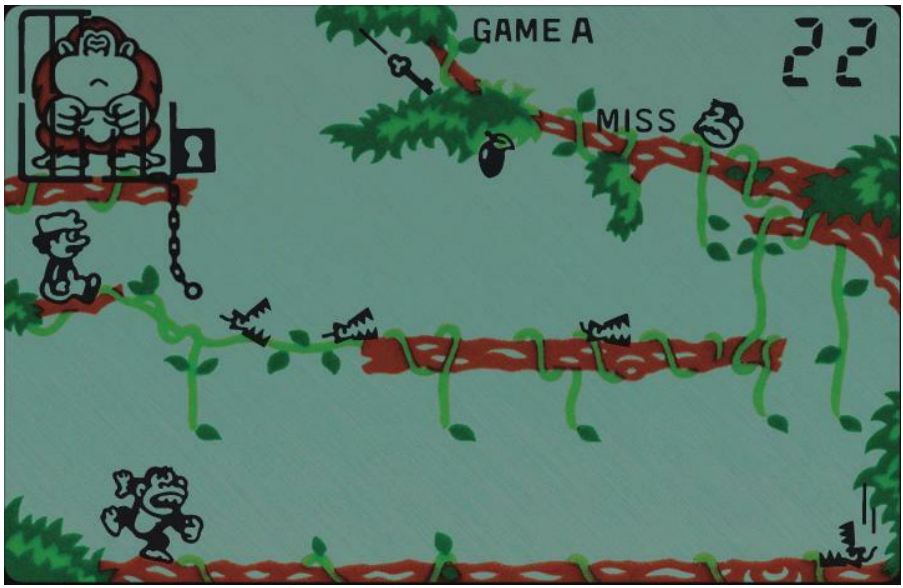
任天堂レジャーシステム株式会社
本社 〒101 東京都千代田区神田須田町1-22 TEL. 03(254)1647
大阪支店 〒542 大阪市南区長堀橋筋1丁目32 TEL. 06(245)4155
京都営業所 〒605 京都市東山区福稲上高松町60 TEL. 075(541)6111



Caja del modelo Double Screen de Donkey Kong Game & Watch.


DONKEY KONG
GAME & WATCH
GAME A
GAME B
TIME
ALARM
ACL
START
JUMP
CONTROLLER
Nintendo

La redención del mono más grande de Nintendo



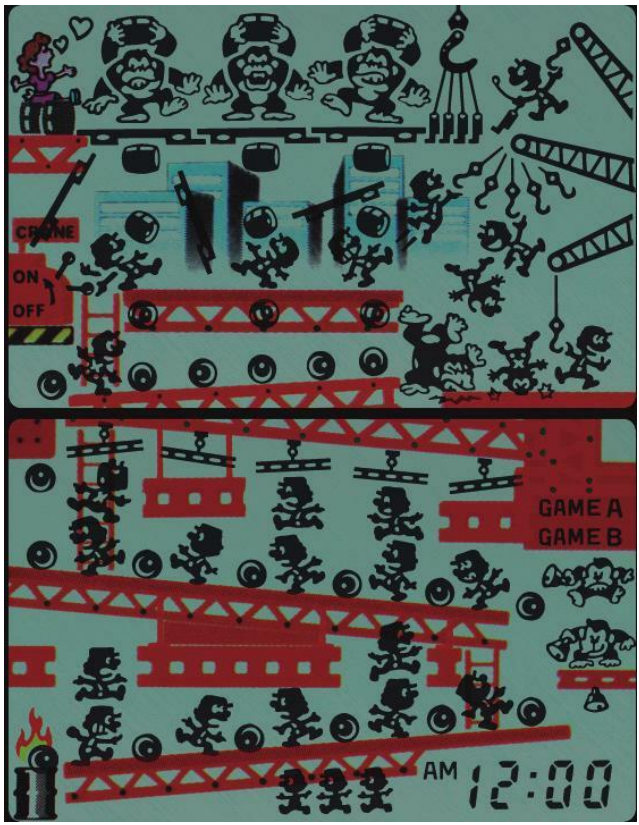
El éxito de Donkey Kong llevó a Nintendo a utilizar a su estrella en un terreno que triunfa-ba a principios de los 80. Las Game & Watch.

por José Luis Sanz

Antes de que el mundo conociera Game Boy, una figura inesperada, pero conocida por algunos, de los incluso mucho antes salones recreativos: Donkey Kong, el malo de un video-juego en el que raptaba a la cible de Nintendo, la compañía japonesa ya experimentó con el juego portátil de una

Las primeras manera que ha quedado para portátiles de bolsillo la historia. Y todo ocurrió muy rápido, a principios de los 80 Las Game & Watch fueron con unas ¿consolas? maravi-ideadas por Gunpei Yokoi, llosas que atendían al nombre uno de los ingenieros más de Game & Watch. decisivos de toda la histo-Estos cacharros fueron la ria de Nintendo. La idea, puerta de entrada para mi-como ocurre con todas las llones de jugadores que en que son geniales, le vino aquellos tiempos todavía de manera casual: observó no sabían que lo eran. Y es lo que parecía un oficinis-más, justo en el centro de esa ta jugando con su calcula- revolución portátil apareció dora electrónica durante > >

Donkey Kong (1982) Donkey Kong Jr. (1982)

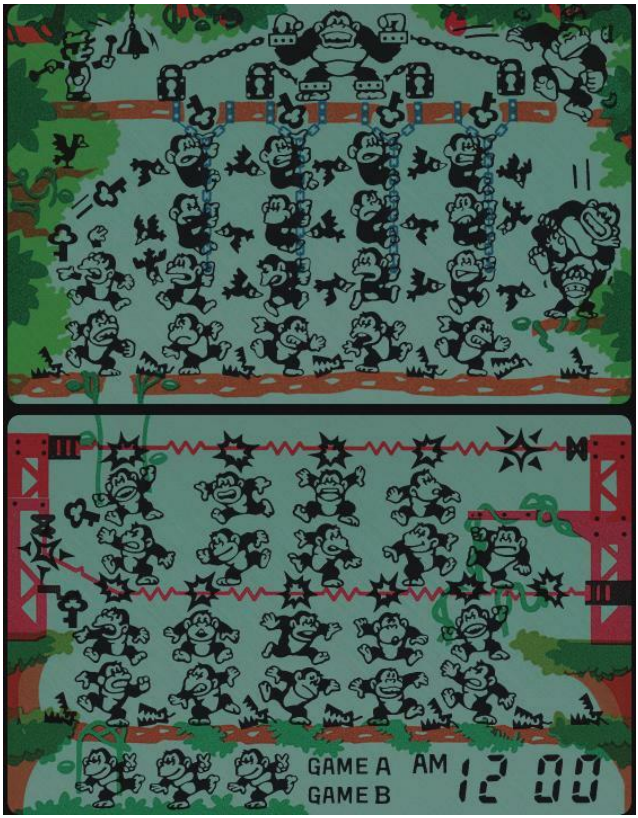


¡Pilas nuevas! | Cuando las metías por

primera vez (o las cambiabas), tu Game

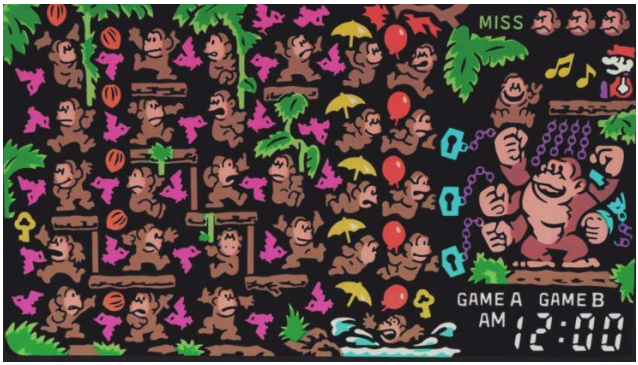
& Watch mostraba todos los segmentos de pantalla encendidos hasta que pulsábamos un botón. O bien el del reloj o el del Juego A o B para comenzar una partida. Era de las cosas más curiosas que tenían estas pequeñas maquinitas.

Donkey Kong II (1983) ¿No os acordáis de ese instante?



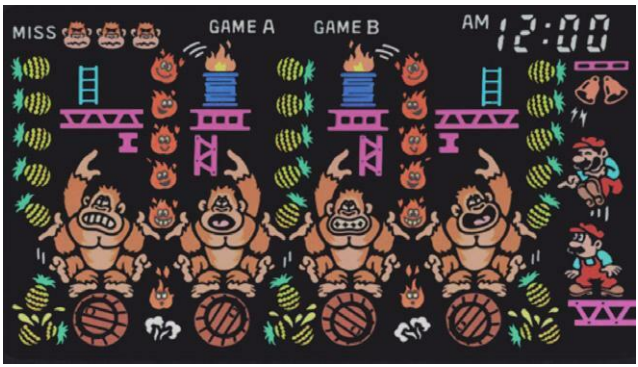
Donkey Kong Jr. (1983)

Donkey Kong Circus (1984)

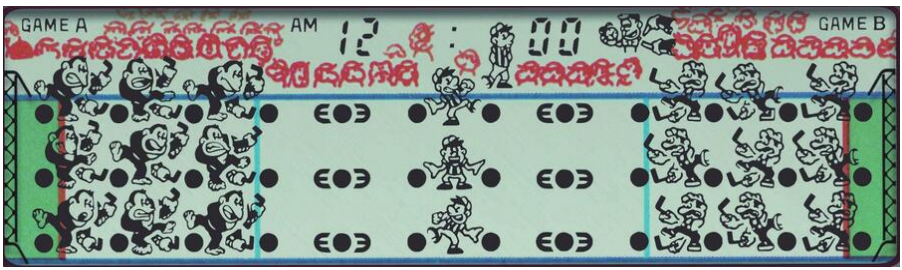


Donkey Kong 3 (1984)

Donkey Kong Hockey (1984)



MISS
AM
12:00
GAME A
GAME B
MISS


GAME A
AM
12:00
GAME B

DONKEY KONG

GAME & WATCH
DONKEY KONG JR.
Nintendo

DONKEY KONG II
Nintendo

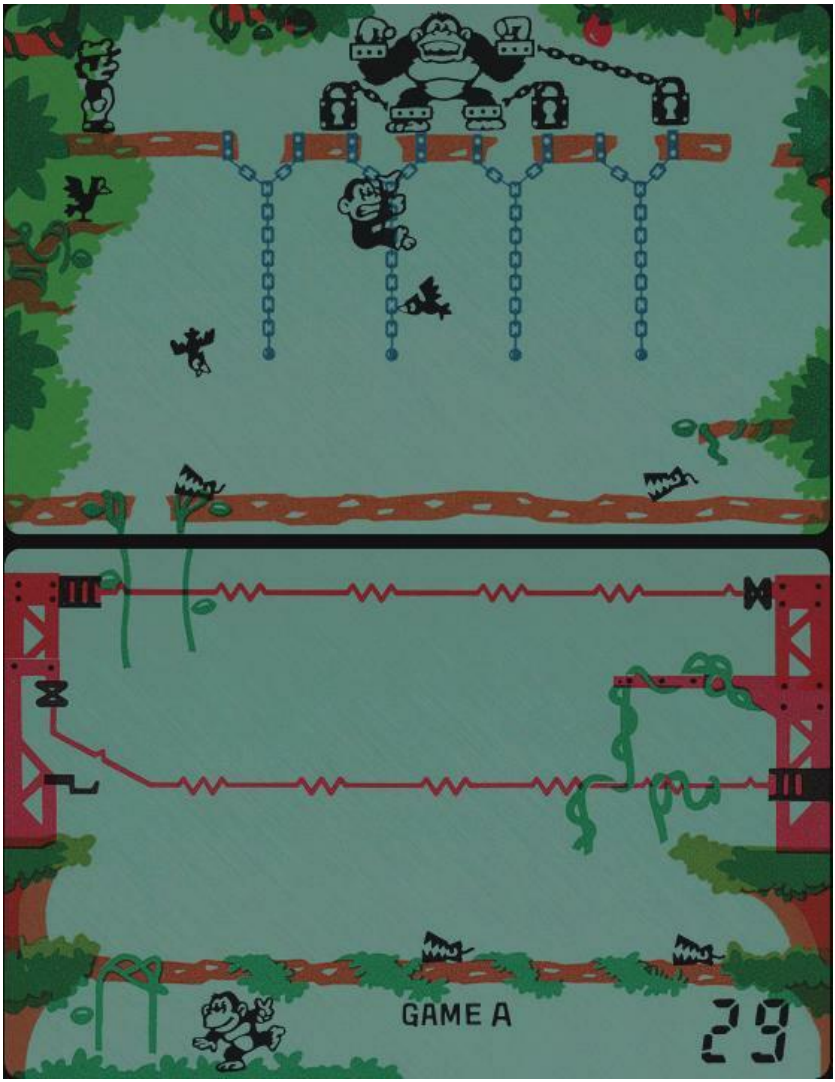
DONKEY KONG JR.
Nintendo

PANORAMA SCREEN
DONKEY KONG JR.
GAME & WATCH
Nintendo

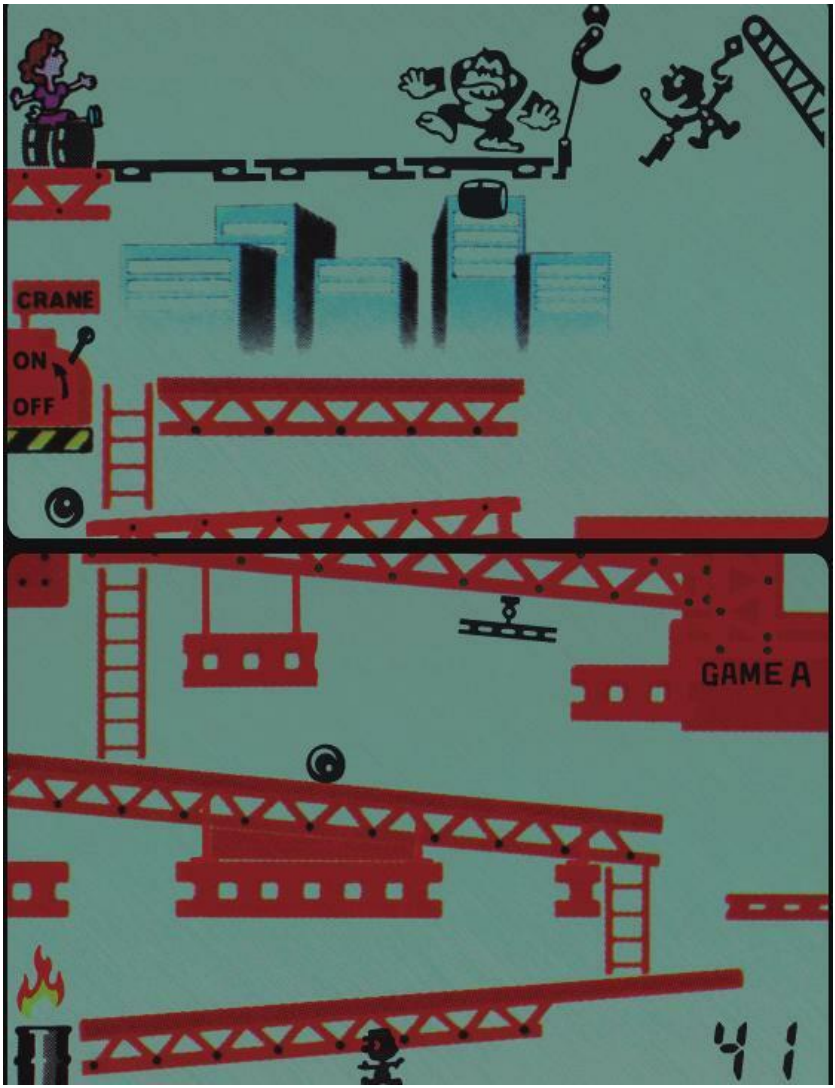
LEFT
PANORAMA SCREEN
RIGHT
DONKEY KONG
CIRCUS
GAME A
GAME B
TIME
Nintendo
A.M.
ALARM

Nintendo
MICRO VS. SYSTEM

Nintendo
MICRO VS. SYSTEM
DONKEY KONG
HOCKEY



Modelos Double Screen | Donkey Kong protagonizó dos modelos con doble pantalla que son de los más divertidos de toda la gama. En una desempeña el papel de malvado y, en la segunda, vive preso de un aprendiz de Mario. Esos segmentos gráficos y sus sonidos son ya parte de la historia.



un trayecto en tren. Aquella variados y temáticas muy di- de cruz redefiniría el control imagen le trajo a la cabeza un versas. Aunque fue en 1982, en los juegos para siempre. concepto tan simple como con la llegada de Donkey La primera Game & Watch

radical: un dispositivo peque- Kong a este universo portátil en la que apareció Donkey ño, con pantalla LCD y capaz cuando de verdad las Game Kong se lanzó el 3 de junio de ofrecer un juego que, de & Watch alcanzaron una de 1982 y su diseño introdujo paso, se convierte también nueva dimensión. un formato de doble pantalla

en reloj y despertador. plegable que sería la inspi-

Lo que nació como un expe- El mono que lo cambió ración directa, muchos años

rimento puntual –a ver si fun- **todo para Nintendo** después, de Nintendo DS. ciona–, se convirtió en muy Aquella Game & Watch re-poco tiempo en un fenómeno Donkey Kong no solo trajo a producía con una sorpren-mundial. Y es que entre 1980 las Game & Watch el éxito dente fidelidad la propia es-y 1991 Nintendo lanzó cerca de su coin-op de 1981, sino tructura del arcade. En la de medio centenar de mode-que su debut con aque-pantalla inferior, un tal "Jum-los diferentes, con formatos lla "maquinita" naranja de pman" (aún sin su nombre

doble pantalla marcó definitivo) tenía que saltar ba-un punto de inflexión. rriles esquivando plataformas Por ejemplo, supuso la móviles que iban apareciendo aparición de la cruceta a medida que derrotábamos direccional, el famoso al simio. En la superior era D-Pad, inventado por donde estaba todo el meollo, Gunpei Yokoi y desa- con Donkey Kong y nuestra

rrollado con la ayuda de amada cautiva. Teníamos

Donkey Kong circus (1984) Makoto Kano. Ese pe- que alcanzar la grúa y tirar al

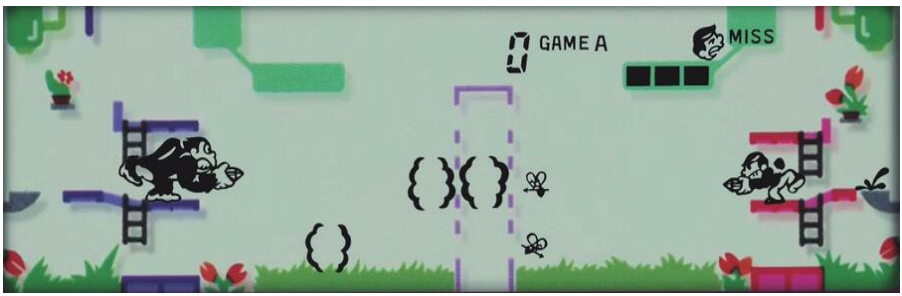
queño control en forma mono al fondo del suelo. >>

Donkey Kong 3 en Game & Watch fue una conversión libre de la recreativa, en la que debíamos enviarle los insectos a nuestro adversario a base de disparos con el "fru-frú".

Aquella "maquinita" de plás- rar aún más las mecánicas tenía su hueco y aquí vuel-

tico anaranjado fue un éxito de juego y se incorporaron ven a tornarse los papeles: de ventas arrollador, con más nuevos enemigos y obstá- Mario, o "Jumpman", tiene a de ocho millones de unidades culos, como fogonazos de Donkey Kong cautivo y es su vendidas en todo el mundo. hijo el que debe liberarlo tras

Era elegante, resistente y, abrir los cuatro candados con



sobre todo, muy divertida. Re- otras tantas llaves. Nuevos
presentaba lo que Nintendo objetivos, nuevos personajes,
siempre había buscado: sim- nuevas mecánicas y más di-
plicidad pero con propósito. versión. Una maravilla.

Tranquilos, que no nos

Donkey Kong se hemos olvidado de ella. En
queda a vivir en las octubre de 1982, unos meses
Game & Watch antes, Nintendo había lanza-

do Donkey Kong Jr., pero

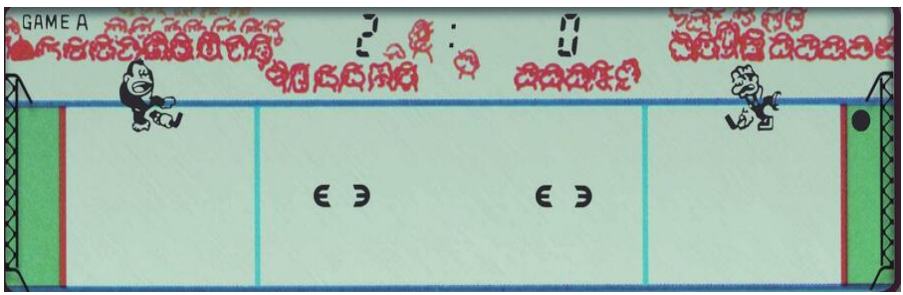
El éxito de aquella “double con un giro más que interesan-

screen” fue tal que en marzo te porque no se parecía exac-

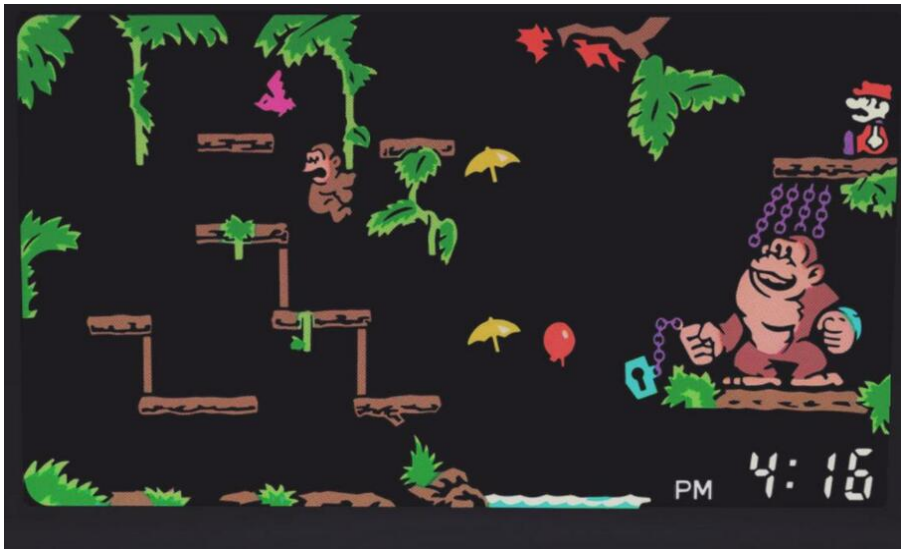
de 1983 llegó la continuación tamente a la máquina arcade

a doble pantalla, Donkey electricidad o pájaros y coco- y, además, los japoneses lo

Kong II. Nintendo R&D1, el drilos que debíamos evitar. apostaban todo a un modelo
departamento que lideraba La narrativa, como en las de Game & Watch pero con
Yokoi, fue capaz de mejo- máquinas arcade, también una sola pantalla. Era una >>



Donkey Kong Hockey, una Game & Watch para dos jugadores donde podíamos echar par-tidos en las que no solo golpeábamos el disco, sino que podíamos cambiar su trayectoria.



Panorama Screen que es de

las más bonitas que se han

lanzado nunca.

En esta ocasión controla-

mos al hijo de Donkey Kong,

al que tenemos que liberar

abriendo los cuatro canda-

dos de la jaula. La acción se

comprime y aparecen pájaros y cocodrilos. Nada de elec- tricidad chisporroteante. Por

cierto, un año más tarde, en 1983, llegarían dos nuevas interpretaciones idénticas de las piñas este Donkey Kong Jr., ya en color, para modelos Table Top (4 de abril) y Panorama Screen (7 de octubre), este

Donkey Kong Jr. tuvo una versión en color para las Game & Watch Table Top y Panorama Screen de 1983. ción de circo donde debía- mos hacer malabares con una idea de cuál era su mecá- nica principal de juego. A lo largo de todas estas llamas. El cambio de tono fue más que evidente, marcando fue mutando. En sus inicios representaría al enemigo más sión definitiva del personaje clásico pero pronto

último un ingenio maravilloso, en un icono de la compañía lo humanizó, primero como plegable, y que seguíamos que ya no podía ser el villano. rehén, luego como figura

pudiendo llevar en un bolsillo. Las dos últimas Game & paterna y finalmente como

Watch de Donkey Kong per- protagonista indiscutible. La

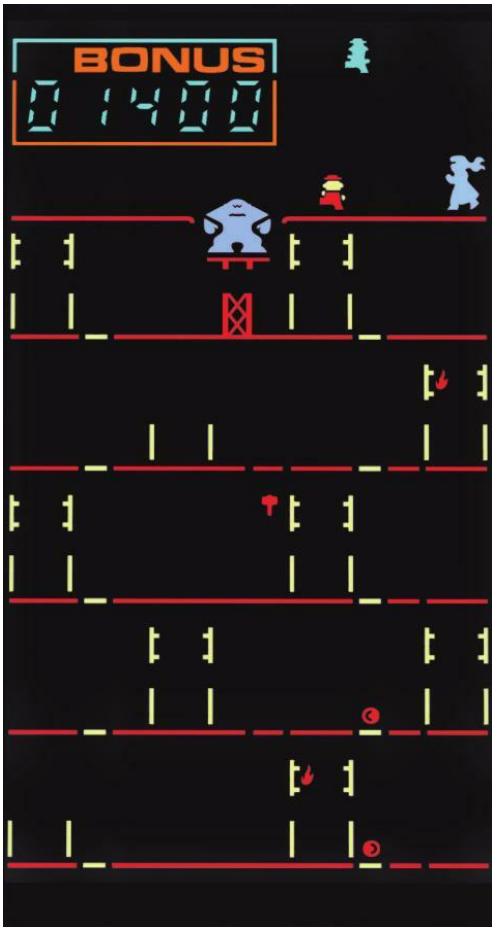
Donkey Kong se instala en su papel

tenecían a la serie Micro Vs. "domesticación narrativa" no System, que permitían disfru- fue casual si no el primer paso

tar a dos jugadores a la vez. para convertirlo en lo que es

La siguiente Game & Watch Donkey Kong 3 (20 de agosto hoy. Un icono cultural. P de Donkey sería otra Pano- de 1984) fue una adaptación rama Screen, Donkey Kong del arcade, los insectos y el Circus, lanzada en septiem- espray insecticida, con Stan-bre de 1984. Aquí nuestro ley al otro lado de la pantalla; protagonista no era técnica- y el último fue Donkey Kong mente ni héroe ni villano, solo Hockey (17 de noviembre de

una atrac- 1984), que ya os podéis hacer



Donkey Kong + COLECO | Hubo una excepción a las Game & Watch de Donkey Kong en Nintendo, y fue la creada por Coleco. Se trató de una versión licenciada de 1982 con formato tabletop. Utilizaba una pantalla distinta a las de Nintendo, llamada VFD (Vacuum Fluorescent Display), en color. La carcasa imitaba el aspecto de la recreativa y contaba con un joystick y botón de salto. El juego replicaba la jugabilidad del arcade original y actualmente

es un tesoro para coleccionistas.

Te damos la bienvenida a PIXELS, un proyecto editorial que va más allá de las pági-

nas de esta revista y que supone la reunión, después de muchos años, de algunas de

las firmas que han trabajado en la prensa especializada.

¡Ulala! Y un poco de calma, Gustavo...

Han pasado 25 años desde que unos alieníge-nas funky adoradores de Giorgio Aresu nos obligaran a bailar sin parar. ¿Space Channel 5

L fue la repanocha? "Chú, chú, chú". a verdad sea dicha, El sistema de juego era un Ulala sigue teniendo Simón dice vitaminado, sí, carisma para detener pero también repetitivo, exi-

un tren bala. Su diseño era gente hasta lo absurdo y con

por los 70, mitad presentadora una prueba de Selectividad. Gustavo Bernaldo de teletienda cósmica. Se loquísimo, mitad heroína de menos margen de error que

Lo admito, dejé por escrito

contoneaba con estilo, salva- cosas como "diversión sal-

ba a la humanidad en directo vaje" y "melodías molongas".

y tenía más “flow” que cual- Y aunque sigo defendiendo

quier artista reguetonero del el rollo funky futurista de la

panorama actual. banda sonora, también reco-

En su día, eso basta- nozco que había momentos

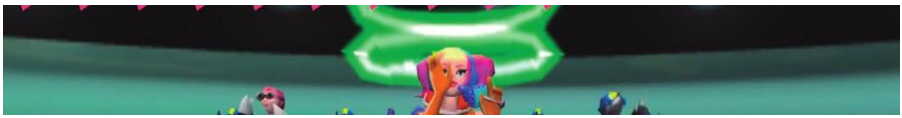
ba para que en mi cabeza en los que el juego se sos-fuese un gran juego. Pero tenía más por lo estético que lo que entonces me pare- por lo divertido. El gameplay

SUMARIO

cía una mecánica “fresquí- duraba poco y lo que te em-

sima y revolucionaria", hoy pujaba a repetir niveles era

se percibe más bien limita- más el deseo de no hacer el



 da, incompleta y monótona. ridículo que una progre-

sión real y fluida. Ahora, con Mizuguchi hizo una maravi- tiempo? Tenía estilo, perso-una mirada menos deslum- lla estética y rítmica, sí, pero nalidad, ritmo y momentos brada por los trajes brillan- el gameplay necesitaba más que aún hoy te sacan una tes y las piernas de Ulala, capas, más modos, más va- sonrisa. Pero la jugabilidad puedo decir con claridad que riedad. Lo que tuvimos fue no era tan buena y la nota Space Channel 5 era un un plato precocinado, no una del 94… bueno, se queda

gran concepto con una eje- barbacoa con amigos. como anécdota histórica. Así cución justa, al que le hacía ¿Pero fue Space Channel que mis disculpas a quien se falta más fondo para soste- 5 un título

adelantado a su gastó 9.000 pesetas... P ner tanta forma. O lo que es lo mismo, menos continente

y más contenido, por favor… 80

En su momento dije textual-

mente: “Sin duda alguna, es 94 hoy por hoy su obra más per-

fecta y completa”, en referen- NUEVA NOTA NUEVA NOTA

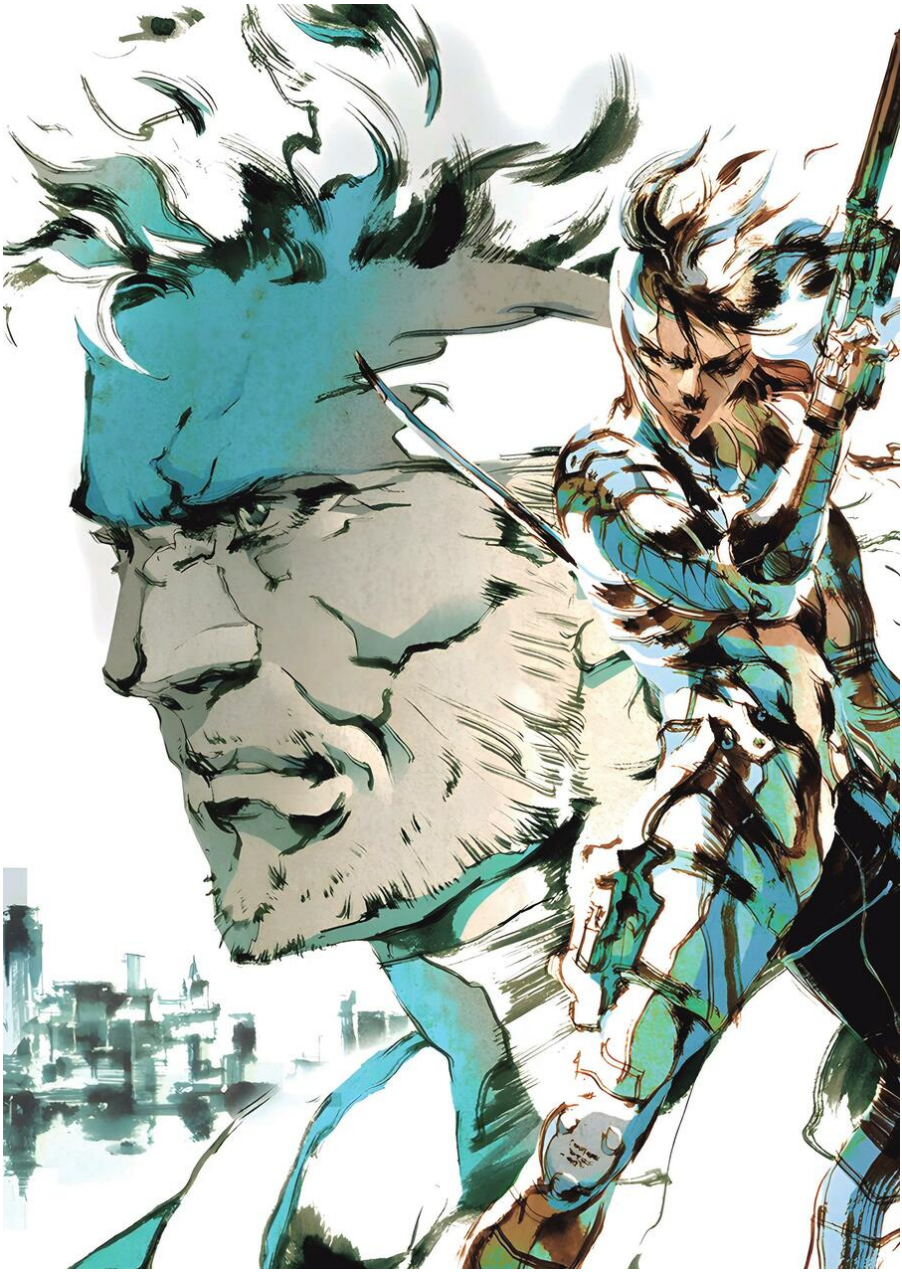
cia a Mizuguchi. ¿En serio,

Gustavo del 2000? ¿Más VIEJA NOTA VIEJA NOTA perfecta que el legendario

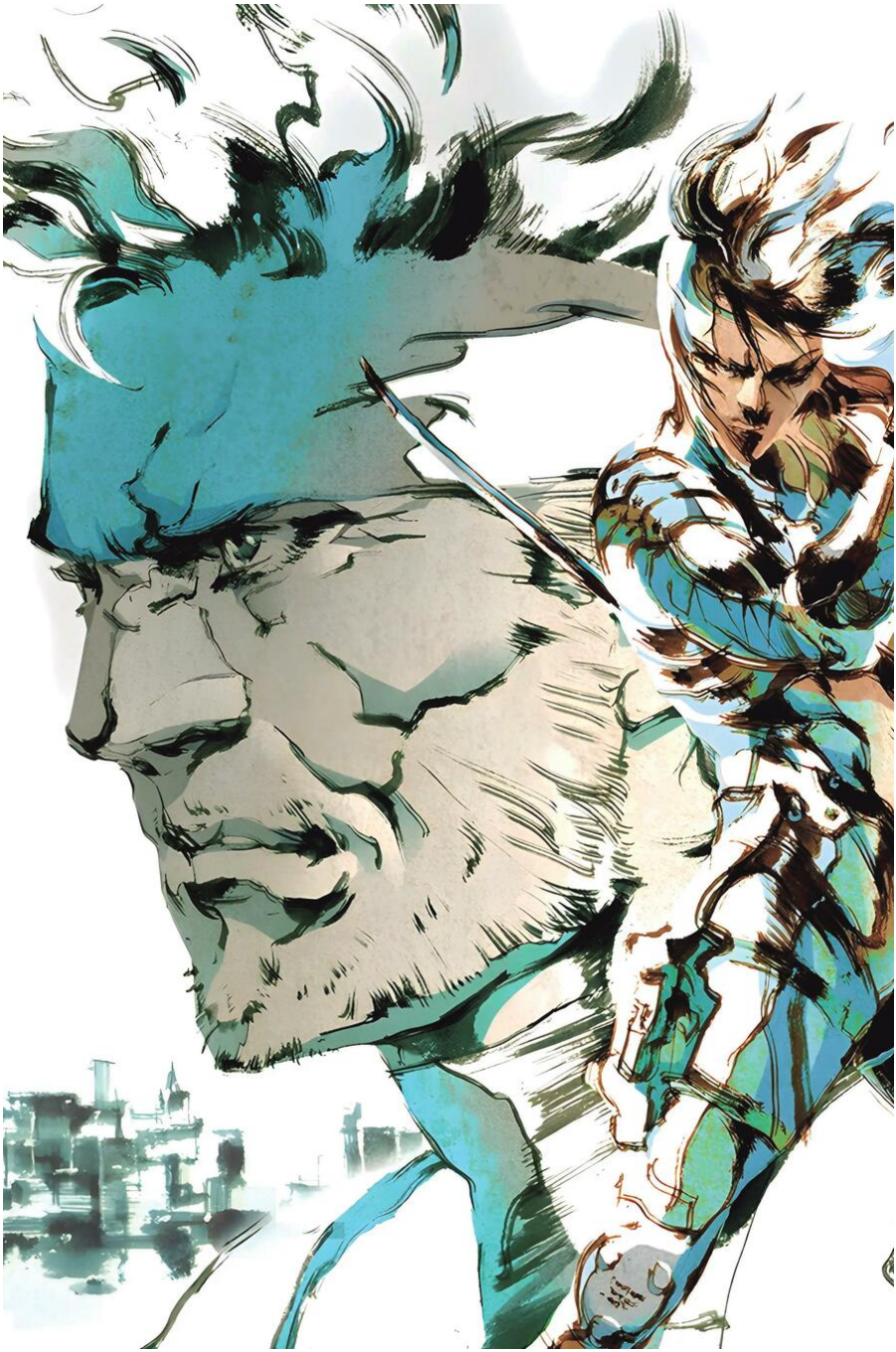
pasabas bien, pero un poco Análisis original del juego publicado en el número 14 de Juegos & Cía (noviembre de 1994). Sega Rally? Mira que te lo

de criterio... por Dios.

Space Channel 5™



Grandes polémicas



de los videojuegos

(Made in Spain or not)

Joe Lieberman sostiene una de las pistolas del juego Lethal Enforcers Joe Lieberman sostiene una de las pistolas del juego Lethal Enforcers de Konami, en el Congreso de los EE.UU. el 9 de diciembre de 1993, en de Konami, en el Congreso de los EE.UU. el 9 de diciembre de 1993, en una audiencia sobre violencia en los videojuegos. una audiencia sobre violencia en los videojuegos.

Allá por los 90 los videojuegos eran como el toro que mató a Manolete: la fuente de todos los males. A poco que pasara algo un poco más escabroso de lo habitual, la culpa era de los vi-deojuegos. O eso decían medios generalistas.

por Es muy fácil (y muy dadín con según qué temas. humano) culpar a lo Por lo menos, cuando salta-desconocido de cual-ba alguna polémica nueva y quier cosa que salga mal. queríamos mantener el perfil Y los videojuegos eran en bajo no fuera a ser que nos los 90 ese gran desconoci-terminara salpicando… Sonia Herranz do que se salía de la norma. ¿Os imagináis por qué Los raritos que jugaban a Micromanía dejó de ser videojuegos, todo el día en- una revista “Sólo para adic- cerrados en casa haciendo tos”? ¿O por qué se dejó Dios sabe qué con maqui- de puntuar la “adicción” en nitas que casi nadie com- las fichas de los juegos? prendía, seguro que eran Siendo sinceros, lo cierto es capaces de cualquier cosa que solo nos acordábamos teniendo, como tenían, el de Santa Bárbara cuando cerebro sorbido por esos in- tronaba y hubo algunas tor- ventos del

demonio. Y que, mentas en aquella época. para más perversión, iban Hagamos memoria. dirigidos a niños, para mani- pularlos con no se sabe qué Mortal Kombat: con él diabólicas intenciones… llegó la polémica Con estas sensaciones flotando en el ambiente, no era Una de las críticas más habi- de extrañar que la prensa de tuales hacia los videojuegos videojuegos anduviera con era que promovían la violen- pies de plomo a la hora de cia y para no quitarle la razón hablar de según qué cosas a sus detractores, Midway y que tuviéramos cierto cui- se sacó de la manga en >>

1992 una recreativa que lle- no eran solo cosa de niños.

vaba la violencia por ban- Pero, claro, eso no fue el

dera. Mortal Kombat con- final de la polémica.

siguió que los habituales de Cuando Mortal Kombat

los salones recreativos deja- se estrenó en SNES nos en-

ran de lado Street Fighter contramos con una versión
II para liarse a tortazos con censurada, que sustituía la
personajes digitalizados ca- sangre por sudor (vamos,
paces de arrancar la cabeza que se le quitó el rojo a los
(literalmente) a sus riva- salpicones). La versión de
les. Los niveles de sangre Mega Drive sí venía con su
y gore de Mortal Kombat sangre y sus “fatalities” sin
no se habían visto hasta maquillar. En teoría, esta
entonces y, aunque la ver- versión con todo su esplen-
sión arcade ya provocó re- dor estaba oculta, pero el
vuelo, lo gordo vino cuando truco que la desbloqueaba
Acclaim lanzó versiones do- corrió como la pólvora: nadie
mésticas. ¡Dónde íbamos a en España lo desconocía…
parar! ¡Con las consolas ju- y la prensa tampoco. ¡Salió

Mucho más que sangre y

vísceras | Desde que llegó a los

salones recreativos en 1992

quedó claro que Mortal Kombat iba a ser polémico en su salto a las consolas. La sangre en aquellos tiempos estaba muy mal vista (y las vísceras ya ni os imagináis) así que muchos cartuchos optaron por ocultarla o teñirla de verde. Aun así, daba igual lo que hicieran para censurar el juego, su violencia iba más allá de unas simples gotitas rojas, como podéis comprobar en la captura de pantalla de la versión arcade que tenéis justo a la izquierda.

gaban los niños! El escán- hasta en el Telediario! La
dalo motivado por Mortal presión social y mediática
Kombat provocó agrios de- obligó a SEGA a “retirar”

bates políticos en Estados el juego del mercado. Una
Unidos que, por suerte para hábil maniobra que lo que
todos, no acabaron en cen- anunció, en septiembre del
sura, sino que culminaron en 93, es que dejaba de distri-
la creación de una clasifica- buir el juego… pero las uni-
ción por edades, la ESBR, dades que ya estaban en
que vino a reconocer implíci- las tiendas (que eran todas
tamente que los videojuegos las que tenía) ahí se que- >>

Mortal Kombat no eludió su apuesta por la violencia | Aunque la reacción de muchos políticos y medios fue desmesurada, no podemos obviar el papel de compañías como Acclaim que, para las ver-siones del juego en consolas, no dudaron en apoyarse en esa polémica para vender más unidades. Y esta valla publicitaria con que se anunciaba en Londres es un claro ejemplo de ese papel como instigadores.

daron y la publicidad pro- Nintendo. "¿Es verdad que y el revuelo que
provocó la porcionada por la polémica poniendo el cartucho del
violencia de Mortal Kombat fue suficiente para agotar. revés sale la
sangre?". nos afectó de más maneras.

Si Super Nintendo le había He de confesar que gran Las revistas de videojuegos ganado la partida a Mega parte de la culpa fue nuestra, nos convertimos en el es-Drive con Street Fighter II, ya que nuestro análisis del caparate para esas aberra-Mega Drive se tomó la re-Mortal Kombat de Super ciones violentas que derre-vancha con Mortal Kombat. Nintendo mostraba pantallas tían los sesos de los niños y

Fue tanta la expectación y con sangre. Como supongo nos empezaron a mirar con

el revuelo, que empezaron a que el delito ya ha prescrito, lupa. Así que, nos autocen-circular todo tipo de rumores confesaré que para hacer suramos y durante mucho sobre que era posible des- esa review recurrimos a un tiempo la palabra “sangre” bloquear la sangre en Super código pirata, ya que no estuvo prohibida, lo que con-Nintendo y la gente probó hubo manera de que Nin-virtió a los redactores de la trucos de lo más variopinto tendo nos facilitara el car- época en expertos de los eu-

para conseguirlo. La mayo- tucho con tiempo. Cuando femismos y fans de la “salsa ría de las consultas que lle- supimos que, definitivamen- de tomate”. Palabras como gaban a Hobby Consolas te, no iba a haber sangre “masacre”, “descuartizar” y por la época eran sobre el en SNES ya la habíamos similares estaban fuera de truco de la sangre en Super liado parda. Todo el ruido nuestro vocabulario. >>

Algo parecido ocurrió años los medios de comuni-

después con otro título que cación y, además de crear

prometía “carnaza”: el sal- cierta psicosis entre la po-

vaje Carmageddon que, blación, sirvió para demoni-

como sabéis, era un juego zar a los juegos de rol, con-

de carreras que premiaba el vertidos en fuente de locura

atropello de peatones. Por y perversión. Un columnis-

suerte para nosotros, la ver- ta de opinión del diario El

sión de consola sustituyó a Mundo llegó a afirmar que
los inocentes humanos por los juegos de rol promovían
zombis, y la sangre por líqui- la psicopatía y que “produ-
do verde y como esta ver- cían necrosis fulminantes en
sión era bastante regulera los tejidos de la cabeza y del
tampoco tuvimos que escri- corazón, aparte de despre-

El estigma de los juegos de rol | Da igual lo que declararan los propios asesinos durante el juicio por la muerte de un empleado de limpieza, que la culpa fue toda de los viejos juegos de tablero de rol que, a partir de ese instan-te, fueron criminalizados socialmente. Los medios los culpabilizaron de todo lo ocurrido y solo con el paso de los años se fue diluyendo esa mala fama. Obviamente, el sensacionalismo de los medios fue el principal responsable.

bir demasiado sobre él y no cio por la realidad e ignoran-

se agotaron demasiado los cia”.

eufemismos… Dio igual que los propios asesinos reconocieran no ser jugadores de rol y que el propio juez, en su sentencia, descartara la relación entre los juegos de rol y el asesinato. La teoría de que los que jugaban a juegos de rol estaban perturbados y eran peligrosos ya se había asentado. La noticia voló por tado. ¿Recordáis cómo >>

El asesino del rol

Allá por abril de 1994, dos jóvenes asesinaron a un empleado de limpieza en una parada de autobús siguiendo las instrucciones de un juego de rol creado por uno de ellos. La noticia voló por todo el país. ¿Recordáis cómo reacciona la gente de Hawkins en Stranger Things? Pues bien, los juegos de rol eran un género muy popular en los 90 y uno a los que se les estaba dando. Obviamente, tenía-mos que hablar de ellos en nuestros días de la prensa especializada, pero teniendo cuidado de que no se relacionaran con dadín con lo que decíamos y los juegos de rol de tablero y cómo lo decíamos.

Y no era un tema menor, ojo, que en una ocasión, a raíz de un reportaje sobre videojuegos, uno de los que más impulso se les estaba dando. Obviamente, tenía-mos que hablar de ellos en nuestros días de la prensa especializada, pero teniendo cuidado de que no se relacionaran con dadín con lo que decíamos y los juegos de rol de tablero y cómo lo decíamos.

Pues bien, los juegos de rol eran un género muy popular en los 90 y uno a los que se les estaba dando. Obviamente, tenía-mos que hablar de ellos en nuestros días de la prensa especializada, pero teniendo cuidado de que no se relacionaran con dadín con lo que decíamos y los juegos de rol de tablero y cómo lo decíamos.

Allá por abril de 1994, dos jóvenes asesinaron a un empleado de limpieza en una parada de autobús siguiendo las instrucciones de un juego de rol creado por uno de ellos. La noticia voló por todo el país. ¿Recordáis cómo reacciona la gente de Hawkins en Stranger Things? Pues bien, los juegos de rol eran un género muy popular en los 90 y uno a los que se les estaba dando. Obviamente, tenía-mos que hablar de ellos en nuestros días de la prensa especializada, pero teniendo cuidado de que no se relacionaran con dadín con lo que decíamos y los juegos de rol de tablero y cómo lo decíamos.

Y no era un tema menor, ojo, que en una ocasión, a raíz de un reportaje sobre videojuegos, uno de los que más impulso se les estaba dando. Obviamente, tenía-mos que hablar de ellos en nuestros días de la prensa especializada, pero teniendo cuidado de que no se relacionaran con dadín con lo que decíamos y los juegos de rol de tablero y cómo lo decíamos.

Pues bien, los juegos de rol eran un género muy popular en los 90 y uno a los que se les estaba dando. Obviamente, tenía-mos que hablar de ellos en nuestros días de la prensa especializada, pero teniendo cuidado de que no se relacionaran con dadín con lo que decíamos y los juegos de rol de tablero y cómo lo decíamos.

Allá por abril de 1994, dos jóvenes asesinaron a un empleado de limpieza en una parada de autobús siguiendo las instrucciones de un juego de rol creado por uno de ellos. La noticia voló por todo el país. ¿Recordáis cómo reacciona la gente de Hawkins en Stranger Things? Pues bien, los juegos de rol eran un género muy popular en los 90 y uno a los que se les estaba dando. Obviamente, tenía-mos que hablar de ellos en nuestros días de la prensa especializada, pero teniendo cuidado de que no se relacionaran con dadín con lo que decíamos y los juegos de rol de tablero y cómo lo decíamos.

Y no era un tema menor, ojo, que en una ocasión, a raíz de un reportaje sobre videojuegos, uno de los que más impulso se les estaba dando. Obviamente, tenía-mos que hablar de ellos en nuestros días de la prensa especializada, pero teniendo cuidado de que no se relacionaran con dadín con lo que decíamos y los juegos de rol de tablero y cómo lo decíamos.

prensa (qué ironía). Durante Otro asesino, una larga temporada, inten- pero con katana tamos por todos los medios

evitar lo de “juego de rol” y En muchas ocasiones se ha probablemente por ello em- vinculado al videojuego con pezamos a hablar de RPG, sucesos violentos. Volvien-“aventura”, “acción rolera” y do a Mortal Kombat, en cosas así. Tardamos bas- 1997 en Estados Unidos, un tante tiempo en poder escri- chaval apuñaló a un amigo bir “juego de rol” sin miedo a en el pecho y la madre de la que se nos echaran encima víctima alegó que el crimen las asociaciones de padres fue culpa de la obsesión por y los defensores del menor. Mortal Kombat III del >>

La katana de Final Fantasy VIII | En un momento de mucho ruido alrededor de los videojuegos, lo primero que hacían los medios cuando un joven perpetraba un asesinato era buscar vínculos... como el de la katana.

acusado. El juez consideró ducida por videojuegos: el
que no se podía demostrar asesino de la katana.
esta relación. Y en el 99, Se trataba de un chaval de
también se trató de relacio- 16 años que asesinó a su
nar la matanza de Colum- familia con una espada ja-
bine con los videojuegos. ponesa, y que sin saberlo él
Quizá porque era más fácil siquiera, lo hizo influido por
pensar que los dos chavales Final Fantasy VIII. El sen-
que perpetraron el ataque sacionalismo de la prensa

Carmageddon | Este juego, violento donde los haya (todo hay que decirlo), padeció las iras de algunos periodis-tas en los 90, como el fallecido Antonio Herrero, de la Cadena Cope, que lo acusó de ser un peligro público y un entretenimiento nocivo para todos los jóvenes y adolescentes de la época. Doom también tuvo sus némesis en España, como la periodista Inés Ballester, que realizó varios programas contra los videojuegos.

estaban influenciados por vinculó a Squall con el ado-

Doom y Wolfenstein, que lescente no se sabe muy

buscar qué estaba fallando bien porqué… ¿Porque en

en el sistema americano. una foto tenía melenita y un

Los padres de las víctimas mechón de pelo cayéndo-

del tiroteo demandaron a 25 le por la cara? No sería por

empresas de videojuegos el parecido de la espada de

por crear “juegos violentos”. Squall con una katana…

Así que sí, en los 90, los Aquello despertó ecos del

periodistas especializados pasado y los juegos de rol

andábamos con pies de volvían a estar en el punto

plomo. De hecho, en 2000 de mira, aunque esta vez

tuvimos en España nuestro con nombres y apellidos.

propio caso de violencia in- Ningún indicio, ninguna >>

Antena 3 se significó en los 90 por sus ataques sistemáticos contra los videojuegos. Y Metal Gear Solid le permitió meter en el ajo a las revistas de videojuegos, con la ayuda de asociaciones de la época.

prueba, pero los videojuegos usar. Pues en torno al Diaze- bras como “drogas” entraron volvieron a ser el Mal (con pam se montó tal campaña en el diccionario de términos mayúsculas) en los medios contra Metal Gear Solid que prohibidos, sustituidas por

de comunicación. incluso organismos como la medicamentos, sustancias

Aunque la prensa especia- Unión de Consumidores de y no recuerdo qué más…

lizada empezaba ya a sa- España o la Dirección Ge- Y era importante cumplir la cudirse un poco el miedo, neral de Drogodependencia prohibición, ya que yo estoy lo cierto es que hubo tanto anunciaron acciones legales segura de que lo que dio

ruido mediático que volvi- contra Konami. La polémica origen a la polémica fue un mos a tirar de eufemismos abría telediarios y aparecía pie de foto de la Revista por un tiempo para esquivar en los periódicos… Konami Oficial de PlayStation que, la situación. se vio

obligada a dar expli- hablando de los duelos con

caciones (que tergiversaron, Sniper Wolf, recomendaba

Las drogas y por cierto) y los teléfonos de usar el Diazepam para me-Metal Gear Solid la redacción no dejaban de jorar la puntería y, por aque-

sonar. Yo colgué a varios llo de rellenar, añadían: “ya

En 1999 llegó a PlaySta- periodistas, a los que ya veía sabemos que no te gustan tion uno de los juegos más venir: no llamaban para en- las drogas pero, créenos, las

influyentes de la historia: tender nada, llamaban bus-Metal Gear Solid. Su éxito cando alguna declaración volvió a remover las tripas jugosa. Y no, no entré en de los detractores del vi- el juego. Otras llamadas de deojuego (y de la industria usuarios, venían a preguntar juguetera que, no tengo si era verdad que el juego se pruebas, pero afirmaría vendía con una caja que estaba detrás). Como de Diazepam, para **¿Usaste el Diazepam?** lo de la violencia estaba ya que veáis el nivel muy visto se buscaron una de desinformación nueva manera de atacar y existente (y ahora fue tirando de las drogas. hablan de bulos). Como de sobra sabéis, en También se pro-el juego teníamos la opción dujo polémica con de tomar Diazepam para el tema de los ciga-calmar nuestro pulso y ser rrillos para ver las más precisos con el rifle de trampas láser, pero francotirador. Un ítem más drogas ganó a tabaco y se de la mochila de Snake que montó menos follón. Como ni tan siquiera era obligatorio podéis imaginar, pala-P

necesitarás". No me veo yo a hunt, Call of Duty Modern
los detractores de los video- Warfare II y su famoso nivel
juegos buceando en todas "No Russian"…
las opciones e ítems para Hubo un caso más par-
dar con algo que rascar… ticular, el de Bully (Canis
Canem Edit). Un juego que

Un no parar, oigan

llegó en 2006, en un mo-
mento en el que los casos
Los videojuegos han sufri- de acoso escolar habían
do este tipo de campañas crecido como la espuma, en
de desprestigio de manera ocasiones con desenlaces
continuada y los medios trágicos. No lo llegamos a
especializados, en muchas analizar. En parte por esqui-
ocasiones, hemos reducido var una bala, sí, pero tam-
silueta para no ser objetivo. bién, y muy especialmente,
Pero ni eso era suficiente. En porque incidía directamente
un informe de Amnistía In- en menores. Personalmen-
ternacional de diciembre de

2000 se atacaba duramente

al videojuego por promover

“prácticas violentas, de tortura, mutilaciones y ejecuciones”, algo que, según ellos, se fomentaba desde las revistas especializadas. Y se llegó a mencionar Playma-

que se matara a los osos **Crash Bash y los osos polares.** polares. Ya, yo también me nía, porque promovíamos

quedé ojiplática y esta vez sí te, no me sentía cómoda
hablé con Amnistía Interna- dando visibilidad al bullying.
cional. Se referían a Crash ¿Hubiera sido más acerta-
Bash y a uno de los mini- do usar el juego para hacer
juegos en el que peleába- campaña contra el acoso es-
mos contra, efectivamente, colar? Es posible, pero casi
un oso polar. Flipante. Ante desde los inicios del video-
mi argumentación (cada vez juego la prensa especializa-
más subida de tono, lo reco- da ha sido estigmatizada y
nozco) el señor de Amnistía hay miedos de los que no es
Internacional me reconoció fácil sacudirse.
que los medios no hacían Por suerte cada vez es
caso a sus informes a no ser más raro encontrarse con
que se mencionaran temas polémicas así, porque el vi-
de interés... como los video- deojuego ya no es un gran
juegos. Sí, buscaban el sen- desconocido y se pueden
sacionalismo puro y duro. leer noticias positivas en los

Seguro que os acordáis medios generalistas. Ahora
de los ríos de tinta que hi- no me miran raro cuando
cieron correr GTA III y San digo que trabajo en prensa
Andreas (luego se calmó un de videojuegos. Y a algunos
poco), el revuelo de Man- les parece chulísimo… >>

KONAMI
PlayStation
TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR
SOLID
"SE HA CREADO EL MEJOR JUEGO DE LA HISTORIA"– 10/10
METAL GEAR
PlayStation
¡ VERSIÓN EN CASTELLANO YA DISPONIBLE !
*Búscalo en tu tienda en Abril
KONAMI. Orense 34, 9°. 28020 MADRID Teléf.: 91 556 28 02 Fax. 91 556 28 35
© 1998 Konami es una marca registrada de Konami Co., Ltd. Queda prohibida la copia, alquiler o reventa de cualquiera de estos productos. PlayStation es una marca de Sony Computer Entertainment © Todos los derechos reservados.

Te damos la bienvenida a PIXELS, un proyecto editorial que va más allá de las pági-

nas de esta revista y que supone la reunión, después de muchos años, de algunas de

las firmas que han trabajado en la prensa especializada.

Antes de FIFA, EA ya

dominaba las sagas

A principio de los 90 el mundo contenía la respiración con la Guerra del Golfo: Sadam, el

E petróleo, Kuwait y el padre de George Bush.

n mitad de algún lugar métrica, e incluso que nos del Golfo Pérsico, en entrara arena en el ojo por pleno desierto, el ejér- efecto del fluido movimiento

cito de Estados Unidos se de las aspas. En su momen-las tiene tiesas con un dic- to lo valoré como uno de los tador de los que se llevaban juegos más chulos del catá-en la época. Muy bronceado logo de Mega Drive (y mejor

por Juan C. García pero con pocas luces. Nues- que en SNES, de calle).

tra misión, ponernos a los También era de los más de-mandos de un helicóptero safiantes. No sé si la mejor Apache y completar diferen- de las entregas Strike que tes campañas que después EA fabricaba a golpe de de-se multiplicaban por varios manda de los jugadores, objetivos casi a la vez. pero seguro que sí la que

Es cierto que los escena- más impactó. Y yo os asegu-

rios aparecían un poco pela- ro que además venía bien ser dos, áridos –y lo siguen es- paciente para ir completando tando con el paso del tiempo, las misiones, avanzar, retro-claro– pero conseguían tras- ceder, recoger y encontrar. ladarnos al secarral desérti- Con pocas vidas disponibles,

SUMARIO

MEGA DRIVE >> co con su atinada vista iso-sin continuaciones, como

se hacían las cosas antes. la experiencia de cargar y talle gráfico, la creciente difi-

Puede que sus controles jugar, es decir de sumergirte cultad, la dosis de estrategia

se hayan quedado un poco inmediatamente en la histo- que necesitas para acabar las

arcaicos y que recuerdes ria, encaja perfecto con las misiones. No señor, excepto los escenarios más llenos necesidades actuales. por el concepto Guerra del

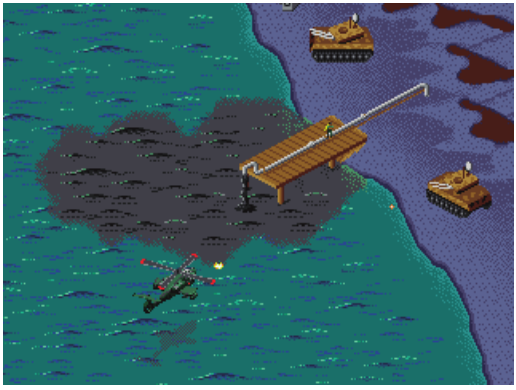
de elementos, pero Desert Creo que merece mucho Golfo, que yo diría ya olvida-Strike no ha perdido un la pena rejugarlo, detenerse do, Desert Strike ha cumpli-ápice de personalidad. Su en pequeños detalles que en do años en perfecto estado.

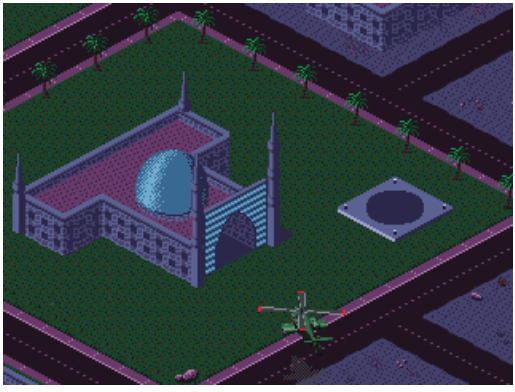
diseño de misiones abier- su momento pudieron pasar Me gusta más que cuando lo tas y atmósfera bélica sigue desapercibidos, en la fluidez comenté en el número 10 de resultando muy atractivo, y del helicóptero, el nivel de de- Hobby Consolas. P

86 90 NUEVA NOTA NUEVA NOTA

VIEJA NOTA VIEJA NOTA

Análisis original del juego publicado en el número 10 de Hobby Consolas (julio de 1992).



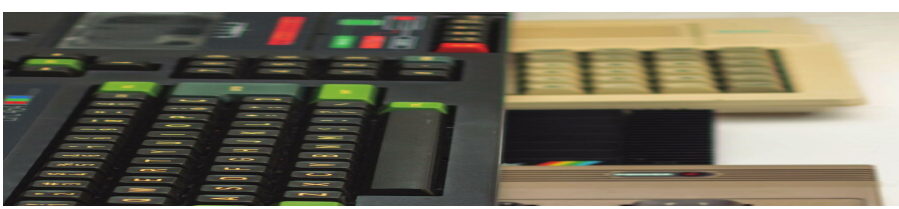


DESERT STRIKE

Amstrad CPC, Amstrad CPC,

icono de una icono de una

década prodigiosa década prodigiosa

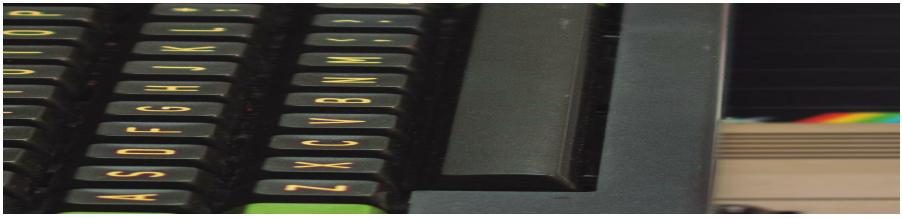


Amstrad fue una compañía que en los 80 se significó como una de las más innovadoras, capaz de marcar a toda una generación que

D **compró sus ordenadores.** urante el segundo ducto defectuoso provoque capítulo de la pri- carcajadas, algo de verdad mera temporada tiene que haber detrás; una

de la icónica serie The IT imagen construida en el Crowd suceden muchos imaginario colectivo a base de los gags más recorda- de ir sumando casos a >> dos de la comedia friki por

antonomasia. ¿Quién no



por José María Velo se ha desternillado de risa

ante el número de teléfono interminablemente largo de emergencias, o la ocurrencia de Moss de informar a los bomberos sobre un incendio vía email?

En otro gag, un atónito Moss observa cómo un extintor de incendios se prende fuego, aunque pone

gesto de entender lo ocurri-

do cuando se muestra un

emblema “Made in Britain”

en dicho extintor, sazona-

do con su correspondiente

simple como mostrar un Y para que un gesto tan **Nacido en 1947 en Londres, el futuro** ración de risas enlatadas. “Made in Britain” en un pro-
Barón Sugar llegó a vivir junto a su familia en una vivienda social.

que hoy día llama- en producción, aunque sin

ríamos “empren-llegar a los niveles demen-dimiento” pero en ciales de otros casos ilustres los sesenta sim- como Sir Clive Sinclair. plemente era “sub-

sistir como fuera”. Importar, diseñar Nacido en el seno y fabricar de una familia muy

humilde, aprende- A lo largo de su trayec-

ría desde muy niño toria, y para sorpresa de a buscarse la vida nadie, el objetivo principal para ayudar en un de Amstrad fue obtener el hogar que apenas máximo rendimiento econó-sobrevivía con el mico. Muy recordada es la

Aunque Amstrad es un nombre asociado a dor textil del padre “Pan Am te cuida; Marks & **la tecnología, ¿sabías que el primer produc-to con su marca fue un simple mechero?** sueldo de trabaja- famosa frase de Alan Sugar:

del pequeño Alan. Spencer te ama; Securicor Hoy es historia de te protege e IBM dice que el

lo largo de décadas con la los negocios cómo cliente es el rey. En Amstrad potencia suficiente como el futuro barón Sugar, entre queremos tu dinero". para activar la reacción sin otras tareas previas a fundar La empresa buscó siem-

llegar a plantearse si lo que Amstrad, se dedicó a com- pre, sin sentimentalismos,

se muestra es cierto o lógico. prar antenas para coches a de qué manera podía sacar

Precisamente Amstrad, en un mayorista para venderlas mayor beneficio a un pro-

sus comienzos, sería uno de luego por las calles. ducto. Bien fuera importán-

esos actores que posible- Tras fundar oficialmen- dolo acabado, encargando mente ayudaron a construir te Amstrad, Alan Sugar la producción de diseños esa imagen negativa del destacaría por una clarivi- propios a un fabricante ex-

“Made in Britain” debido a la dente visión de marketing terno o bien fabricando lo-mala calidad de algunos de que ayudó a la compañía a calmente en las diferentes sus amplificadores de audio entrar en nuevos mercados factorías que Amstrad tuvo en la década de los setenta. en el momento adecuado y en Reino Unido a lo largo de

Entonces, ¿cómo logró salir de ellos justo en el mo- su historia. Da igual el pro-

producir uno de los ordena- mento del derrumbe. Sus ducto, Amstrad va a buscar dores más robustos y que orígenes de clase trabaja- siempre la manera de pro-

ayudó a la compañía a jugar dora lo ayudaron a ofrecer ducir lo más barato posible. un papel destacado en el productos que el grueso de Esta filosofía le llevó a rea- mercado europeo de la in- sus clientes –el camionero y lizar muchos contactos con formática de los años 80? su esposa, por ejemplo– ne- distribuidores y fábricas en

cesitan al coste que pueden Oriente durante sus prime-

Empezar desde permitirse. Esta búsqueda ros años de existencia, que lo más bajo de precios bajos y produc- acabaron salvando la repu-

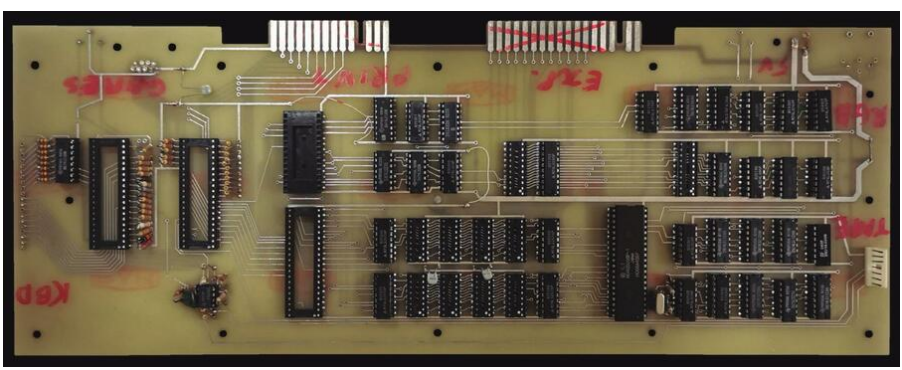
to abundante en los puntos tación de la compañía en los

Alan Sugar, en la actua- de venta serán parte impor- siguientes años. También lidad Lord Sugar, funda tante del éxito de Amstrad, y permitió foguear al departa-Ams trad en 1968 tras varios a su vez el talón de Aquiles mento de marketing ante lo escarceos informales en

lo al buscar siempre abaratar que estaba por venir. >>

Aquí tenéis el fallido primer proyecto de ordenador Amstrad. Aparte de lo burdo de su diseño, destaca por usar un procesador MOS6502 en lugar del definitivo Zilog Z80. ¿Qué hubiera sido del CPC sin un Z80?

El producto estrella guientes movimientos de la estrella para las navidades de este año compañía en el mercado. de 1983 ya estaba decidido.



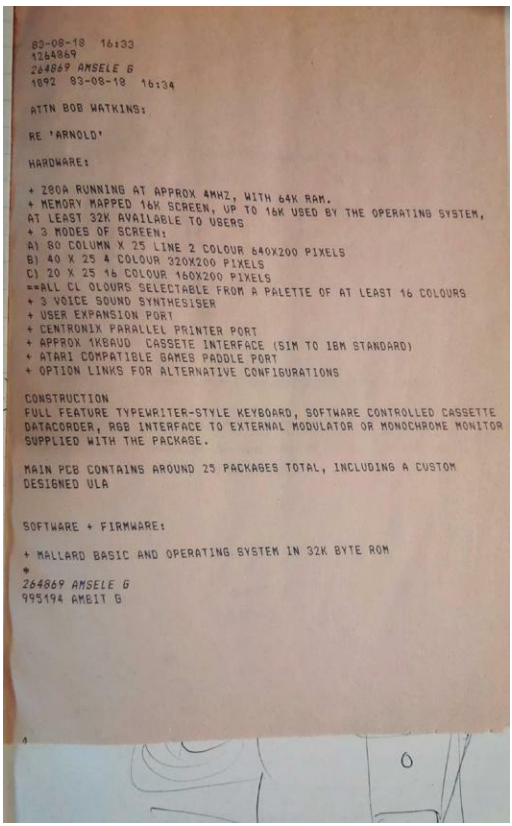
Estamos a principios de los Ante la inexperiencia del

Amstrad monitoreaba cons- 80 y la informática comienza equipo interno de la empre-tantemente el mercado bus- a dar sus primeros pasos. sa, Amstrad contacta con cando tendencias donde “dos hippies melenudos”

pudiera haber sitio para su Construir un micro de con los que había trabajado filosofía: barato de produ- cero sin experiencia en el pasado, a los que les cir, con precio de venta asu- encarga el diseño del hard-

mible para el hombre de la Con la explosión de la infor- ware y del software. Mien-

calle, con diseño aparente- mática doméstica en Reino tras uno desarrolla la ROM mente profesional y una fa- Unido a principios de los y el BASIC y otro diseña la cilidad de uso a prueba de 80, era cuestión de tiempo placa base, Amstrad pone inútiles. Ya a finales de los que la maquinaria de mar- en marcha a su centro >> setenta, Amstrad desarrolló keting de Amstrad pusiera uno de los mejores ejemplos su interés en ese mercado. de esta manera de trabajar: ¿Habría sitio para un orde-la cadena musical. nador que fuese barato de



83-08-18 16:33
1264869
264869 AMSELE G
1892 83-08-18 16:34

ATTN BOB WATKINS:

RE 'ARNOLD'

HARDWARE:

+ Z80A RUNNING AT APPROX 4MHZ, WITH 64K RAM.
+ MEMORY MAPPED 16K SCREEN, UP TO 16K USED BY THE OPERATING SYSTEM, AT LEAST 32K AVAILABLE TO USERS
+ 3 MODES OF SCREEN:
A) 80 COLUMN X 25 LINE 2 COLOUR 640X200 PIXELS
B) 40 X 25 4 COLOUR 320X200 PIXELS
C) 20 X 25 16 COLOUR 160X200 PIXELS
==ALL CL OLOURS SELECTABLE FROM A PALETTE OF AT LEAST 16 COLOURS
+ 3 VOICE SOUND SYNTHESISER
+ USER EXPANSION PORT
+ CENTRONIX PARALLEL PRINTER PORT
+ APPROX 1KBAUD CASSETE INTERFACE (SIM TO IBM STANDARD)
+ ATARI COMPATIBLE GAMES PADDLE PORT
+ OPTION LINKS FOR ALTERNATIVE CONFIGURATIONS

CONSTRUCTION
FULL FEATURE TYPEWRITER-STYLE KEYBOARD, SOFTWARE CONTROLLED CASSETTE DATACORDER, RGB INTERFACE TO EXTERNAL MODULATOR OR MONOCHROME MONITOR SUPPLIED WITH THE PACKAGE.

MAIN PCB CONTAINS AROUND 25 PACKAGES TOTAL, INCLUDING A CUSTOM DESIGNED ULA

SOFTWARE + FIRMWARE:

+ MALLARD BASIC AND OPERATING SYSTEM IN 32K BYTE ROM
*
264869 AMSELE G
995194 AMBIT G

4

El mercado del audio do- producir y que simplificase

méstico crecía imparable, la el uso de lo ya existente? cadena de audio se podía Para resolver esas pregun-fabricar a bajo coste –barato tas, Amstrad envió a uno de producir y con PVP asu- de sus trabajadores, Ivor mible para el hombre de Spital, a comprar los micros la calle– y su puesta en más populares del momen-marcha estaba simplificada to y todos los accesorios al máximo en comparación necesarios para ponerlos con los equipos modulares en marcha. El amasijo de que necesitan una amalga- cables, lectores de casete y ma de cables interminable la necesidad de usar el tele-

rentes elementos. rápidamente las preguntas. **Tras muchas reuniones, Ambit,** La cosa funcionó, así que para interconectar los dife- visor del hogar resolvieron

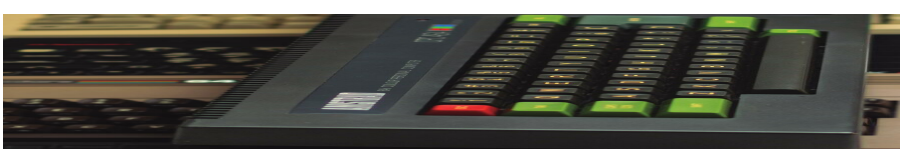
Sí, había sitio en el mercado **Locomotive y MEJ Electronics**

sirvió de base para lo que para un ordenador bajo la fi- **enviaron a Amstrad un fax con las**

estaba por venir y los si- losofía Amstrad. El producto **características definitivas.**

Este Amstrad CPC 464 de color blanco (alguno dirá "blanco roto") fue uno de los prototipos entregados a los estudios para que pudieran preparar títulos para el lanzamiento del CPC. Foto cortesía de Jorge Selfa.

de I+D de Hong Kong y en de ordenador de Amstrad primer prototipo. Tenía muy poco tiempo tiene prepara- e intentar llevarlo a buen mala impresión de la marca da la carcasa con teclado y puerto. No solo logra reunir debido a un amplificador de-unidad de casete integrada, bajo el mismo paraguas a fectuoso. Fruto de estas reu- donde debe encajar la cir- Locomotive Software por niones nace un documento cuitería que diseñe. un lado y a MEJ Electro- de diseño que, tras consen-



No obstante, el retraso nics por otro, también serán suar finalmente con la propia

hará acto de presencia casi los encargados de fundar Amstrad, dará forma final al desde el principio. Y es que Amsoft y la parte del sof- futuro Amstrad CPC 464.

este primer equipo exter- tware necesario para que el La máquina debe mostrar no había infravalorado la negocio prospere. muchos colores en panta-

magnitud del proyecto y lo El conocido Roland Perry lla, contar con

64K de RAM, pesado que puede ser Alan (Ambit) reúne a los equipos tener una apariencia pro-Sugar si no cumples con de Locomotive Software y fesional y debe servir tanto las fechas prometidas. Ante MEJ Electronics para tratar para jugar como para ges-los numerosos retrasos y de sacar adelante el pro- tionar un pequeño negocio.

la consiguiente presión por yecto, en principio sin indi- Por un lado, Locomotive

parte de Amstrad, el equipo car cuál era el cliente final. Software se encarga de di-externo acabará por renun- Queda para el anecdotario señar la ROM y el BASIC ciar, dejando para la posteri- de esas reuniones el mo- del Amstrad CPC 464, gra-dad una placa prototipo que mento en el que Chris Hall cias a su experiencia con apenas hace nada y un sof- (Locomotive Software) ve el Mallard Basic para una tware que hacía menos aún. la palabra AMSTRAD se- tarjeta de expansión con

rigrafiada en el interior del Z80 para el BBC Micro. >>

Mejor si es con

profesionales

Una vez constatado el es-

trepitoso fracaso del primer

equipo externo, la compañía

decide apostar por una em-

presa con algo de solvencia.

encargada de recoger los **esposa Glenda incluidos, a soldar a mano este simulador de Gate Array para los prototipos.** restos del primer proyecto Ambit International será la **El retraso de Ferranti obligó a MEJ Electronics, Mark-Eric Jones y su**

ria de marketing empieza nados a Amstrad, a pesar a hacer de las suyas. Alan de que el prototipo que Sugar tenía claro que un usan en Indescomp venía micro sin software ni acceso- "rebotado" de otra empre-

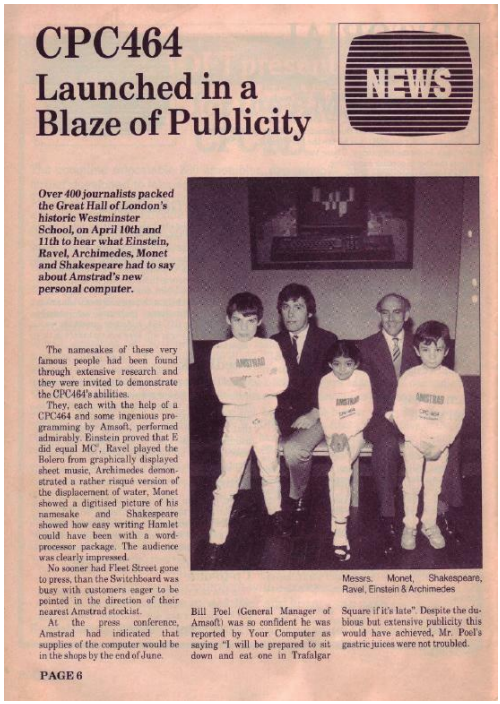
rios estaba destinado a fra- sa que ya había termina-

casar, así que encarga que do con él. La Pulga y Fred haya al menos 50 juegos y mutarían, por obra y gracia programas disponibles en de un movimiento de mar-su fecha de lanzamiento. keting, en Roland in the Para ello William Poel y Caves y Roland on the Roland Perry – ambos de Ropes, dando el pistoleta-Ambit– fundan Amsoft. zo de salida a una serie de

Roland Perry será el en- juegos sin relación ninguna

cargado de mover unos 45 entre sí, pero que buscaban

Presentación del CPC en el pri- prototipos del Amstrad CPC el refuerzo de marca de una



CPC464
Launched in a Blaze of Publicity

NEWS

Over 400 journalists packed the Great Hall of London's historic Westminster School, on April 10th and 11th to hear what Einstein, Ravel, Archimedes, Monet and Shakespeare had to say about Amstrad's new personal computer.

The namesakes of these very famous people had been found through extensive research and they were invited to demonstrate the CPC464's abilities.

They, each with the help of a CPC464 and some ingenious programming by Amsoft, performed admirably. Einstein proved that E did equal MC², Ravel played the Bolero from graphically displayed sheet music, Archimedes demonstrated a rather risqué version of the displacement of water, Monet showed a digitised picture of his namesake and Shakespeare showed how easy writing Hamlet could have been with a word-processor package. The audience was clearly impressed.

No sooner had Fleet Street gone to press, than the Switchboard was busy with customers eager to be pointed in the direction of their nearest Amstrad stockist.

At the press conference, Amstrad had indicated that supplies of the computer would be in the shops by the end of June.

Messrs. Monet, Shakespeare, Ravel, Einstein & Archimedes

Bill Pool (General Manager of Amsoft) was so confident he was reported by Your Computer as saying "I will be prepared to sit down and eat one in Trafalgar Square if it's late". Despite the dubious but extensive publicity this would have achieved, Mr. Pool's gastric juices were not troubled.

PAGE 6

La ACU y el club de usuarios software para incentivar la que homenajeaba al propio **jugarían un papel importante junto al software de Amsoft. mer número de la revista oficial.** por las diferentes casas de "pseudomascota" no oficial creación de software para Roland Perry. la nueva máquina. Fruto de La influencia española

Por otro lado, MEJ Electro- este trabajo, el ordenador sobre el Amstrad CPC, no nics se encarga de diseñar contará con varias doce- obstante, es anterior a la

una placa que cumpla con nas de juegos y programas llegada de José Luis Do-las especificaciones y que, desde el momento de su mínguez. Mark-Eric Jones, además, tenga en cuenta puesta a la venta, así como

fundador de MEJ Electro-los costes. Para ello decide de un club oficial con su co- nics, es hijo de Pilar Chaves

hacer uso de la novedosa rrespondiente revista (tam- y nieto del legendario perio-

tecnología ULA, desarro- bién) oficial en papel. dista de principios del siglo llando el famoso Gate Array. XX Manuel Chaves Noga-

De la fabricación final se Conexión Amstrad, les. Se podría decir que >>

hará cargo la japonesa Amsoft y Roland Orion, que poseía numero- con España sas fábricas en el sudeste

asiático. Serán precisamen- Jesús Martínez del Vas te sus ingenieros los que recoge en su libro Lo in-acaben recomendando uno creíble el momento en el de los elementos más icóni- que un atrevido José Luis cos del Amstrad CPC 464: Domínguez se planta en sus colores azul y amarillo las oficinas de Amstrad en de la pantalla del BASIC. Reino Unido para lograr la Eran los que mejor contras- distribución del

ordenador te ofrecían en los tubos de en España. José Luis lleva
imagen –baratos– elegidos bajo el brazo la conversión por la propia
Amstrad. a Ams trad de sus dos títu-

los de mayor éxito en Reino

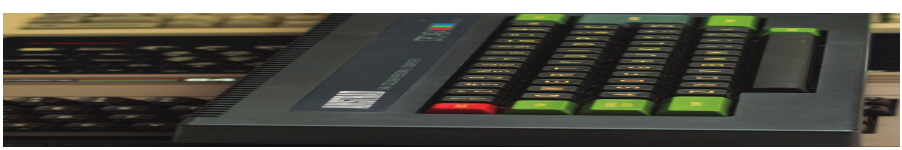
ecosistema propio Según cuenta Roland **Amsoft incentivó la creación de**
Perry en sus muchas inter-Debemos tener un Unido: La Pulga y
Fred. Una vez que se solucionó el **software asumiendo costes de** venciones
públicas, ambos

producción. Sus royalties eran

diseño y se puso en marcha **tan bajos que pronto empresas** juegos fueron los
primeros

la fabricación, la maquina- **como Ocean o Elite decidieron ir** que se
entregaron termi-

por libre y no colaborar más.



Ya sea para arreglar la Tardis o para controlar una nave en tránsito hacia las estrellas, el Amstrad CPC mostra-ba su versatilidad también en el cine y la televisión. ¿Hubiera llegado el Dr. Who tan lejos sin un CPC?

la máquina famosa por su de mercado europea, hito lo. Su legado es todavía vi-brillante paleta de colores histórico que no habría sido sible hoy entre usuarios de está influida por el ardiente posible sin el primer trabajo la famosa suite ofimática sol sevillano, de Andalucía. en el Amstrad CPC 464 tras OpenOffice –cuya prime-

unos inicios chapuceros. ra piedra fue el StarWriter

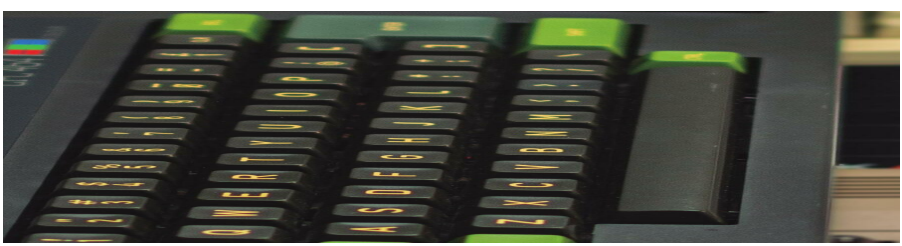
Toda la base de la Un hardware robusto y para el Schneider CPC en conquista europea versátil, acompañado de un Alemania–, jugones de todo

ecosistema propio desde tipo –otro día hablaremos de

Tras el éxito del Amstrad el primer momento, con- la influencia del CPC en los

CPC 464 llegarían nuevas tribuyeron a cambiar la re- inicios de empresas como

máquinas. Recordad: hay putación como fabricante Ubisoft o Infogrames– o en-que hacer un producto es- de Amstrad hasta el punto tusiastas de la tecnología trella al año. Al 464 le sus- de causar un impacto en el que se informan en medios tituiría el 6128 –con 128K imaginario colectivo de sus de Future Publishing, em-de RAM y disquetera–, la usuarios. No en vano, el presa que nace con la re-serie PCW –pensada para Amstrad CPC ha formado vista Amstrad Action y que el ámbito profesional y una parte de numerosas obras será conocida por otras auténtica revolución entre culturales en los últimos como Amiga Power, Games escritores– y la serie PC –no años, apareciendo en series Master, PlayStation Magazi-merecía la pena crear una como Dr. Who, la película ne o N64 Magazine. nueva plataforma de 16 bits. española Kepler 6B o for- Por suerte, aquellos del En su momento álgido, Am- mando parte del atrezzo en “Made in Britain” quedó muy strad llegaría a tener alrede- la propia The IT Crow, con superado, gracias a Dios, dor de un 25 % de la cuota el que iniciaba este artícu- por culpa de los CPC. P



Amsoft, Roland y otros nombres del montón Amsoft, Roland y

otros nombres del montón El escudo azul de

tu Amstrad CPC Una de las claves del éxito de Amstrad con sus CPC hay que buscarlo en su software. Ya en los años 80, Alan Sugar supo cuál era el secreto del éxito: mucho software... bueno o malo.

por Queramos o no, cuando ron para que corriera todo alguien pronuncia una lo posible mientras el galgo frase como “queremos su del CPC la seguía. Cuando dinero”, es normal que nos el impulso ya estaba toma-pongamos en guardia. Por-do, los ingleses la cerraron. que dice mucho de la filoso-José Luis Sanz Estamos hablando de... fía que hay detrás de una Amsoft. marca. Y seguramente uno de los aspectos que mejor Por orden directa ilustraron esa carre-de Alan Sugar ra contrarreloj en la que se metió Amstrad Cuando Alan Sugar decidió para derrotar a toda su lanzar su primer ordenador competencia en aque-no solo apostó por una má-llos años 80 hay que ir quina competitiva en cuanto a buscarlo a un sello a concepto y prestaciones. que nació como si fue-Muy pronto supo que sola ra una liebre: la solta-en el mercado, poco futuro

Amsoft
ROLAND EN EL TIEMPO
Roland in time
Amsoft
PLAGA GALACTICA

AMSTRAD
BIENVENUE A BORD DU
CPC464

Roland in the Caves – La Pulga (1984) | Este fue uno de los primeros juegos de Amsoft en llegar sobre Roland, aunque en realidad se tra-taba del clásico título español de Paco Suárez y Paco Portalo. Esta adaptación mantenía el mismo desarrollo del original y en ella Roland tiene un aspecto de insecto que, obviamente, luego no se mantendrá en ninguna de las otras entregas. Aunque lo juegues hoy, sigue siendo divertido intentar escalar la caverna dando saltos y esquivando a los muchos bichos y enemigos que aparecen por la pantalla.

le esperaba, así que pronto aquellos primeros CPC. a las tiendas con la triste fue consciente de que de-¿Su misión? Llenar las es- imagen de un sistema sin

bía ser él quien la arropara tanterías al precio que fue- software disponible. Y aquí

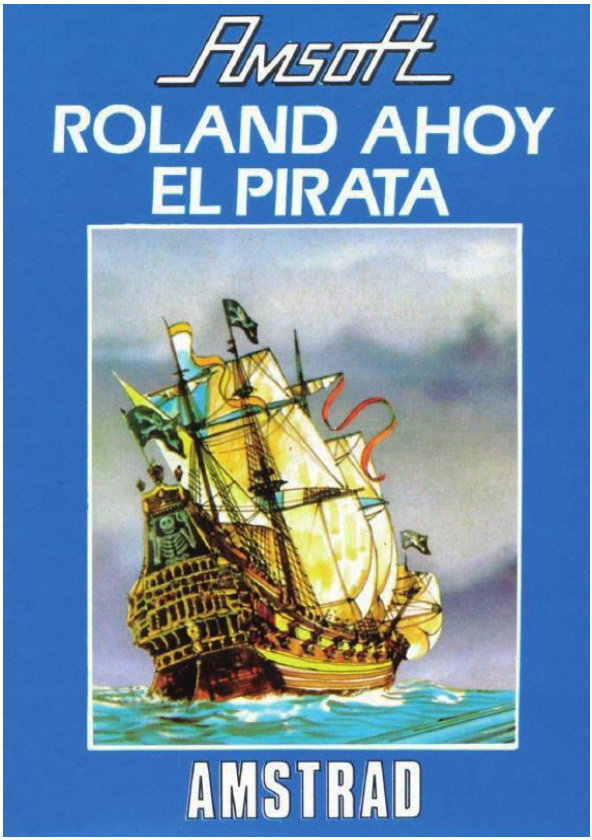
con software. Mucho sof-ra. Es por eso que Amsoft hablamos de software en tware. Todo el que pudiera. no fue simplemente una general, no solo de juegos,

De esa necesidad nació editora, un “publisher” que porque dentro del primer

Amsoft, un sello pecu-suele decirse, sino más catálogo había muchas uti-liar, íntimamente ligado a bien toda una estrategia de lidades y herramientas. la marca y que tuvo una marketing y distribución de existencia muy breve pero la propia Amstrad. ¡Hay que llenar las esencial para el éxito de Amsoft se creó en 1984 estanterías!

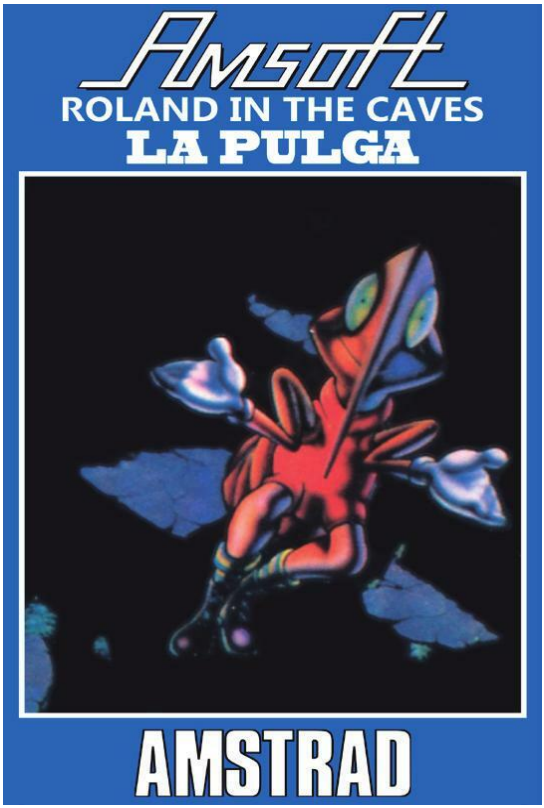
como una división interna

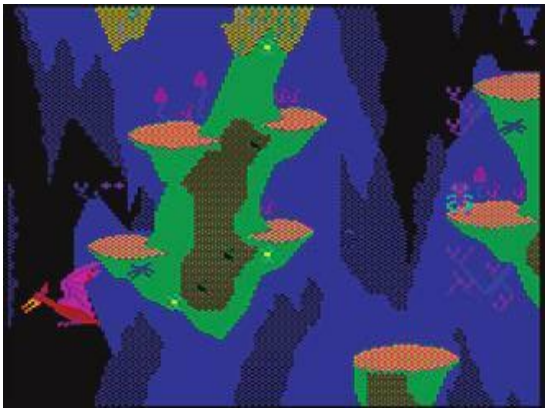
que estaba destinada a ga- Detrás de ese frenesí por

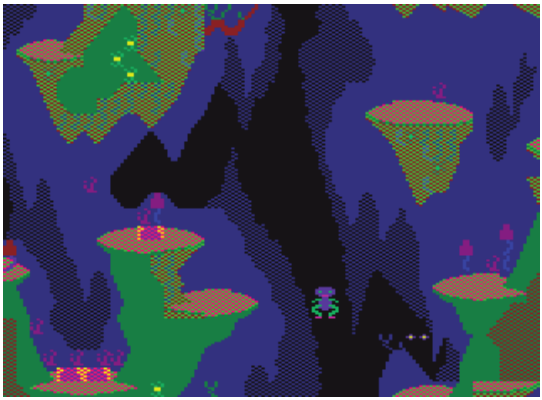


rantizar que el CPC 464, lanzar software estaba el su primer micro, no llegara objetivo de convencer al >>

Roland Ahoy el pirata (1985) | Roland se sube a un barco que debe navegar por aguas realmente peligrosas. Cuenta con interesantes ele-mentos de gestión y acción, donde podríamos llegar a atisbar un primer germen de lo que luego fue el clásico Pirates!, de Sid Meier, donde había una parte de aventura mezclada con comercio.


Amsoft
ROLAND IN THE CAVES
LA PULGA
AMSTRAD





Roland en el infierno (1985) | Roland trabaja dentro de una especie de laberinto de plataformas recogiendo una serie de objetos mientras evita a los enemigos que patrullan por todo el nivel. Seguro que os recuerda al viejo Lode Runner, con mecánicas que también pasan por excavar ciertos caminos que hagan que los enemigos caigan por los agujeros. Aunque no ha pasado a la historia, en su momento fue de los lanzamientos más recordados por Roland que, en su edición española, mostraba una carátula que... bueno, miradla vosotros.

comprador de que un Am- ¿Quién hacía los Amsoft, todo hay que decir-strad CPC no sería un pá- juegos de Amsoft? lo, les daba muchísima visi-ramo abandonado, sino un bilidad dentro de un ecosis-

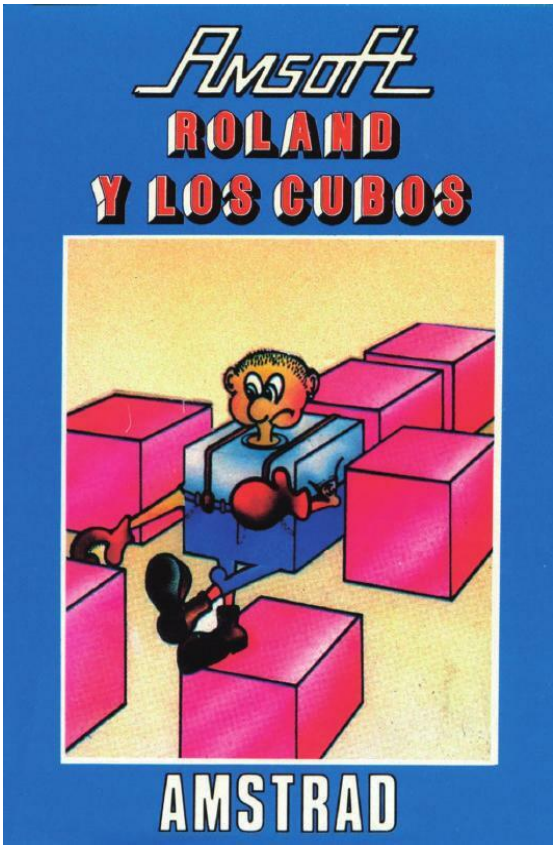
ecosistema completo pero Al contrario de lo que pu- tema tan emergente como

lo cierto es que, de alguna diera parecer, Amsoft no manera, Amsoft tenía truco. programaba ni desarrollaba

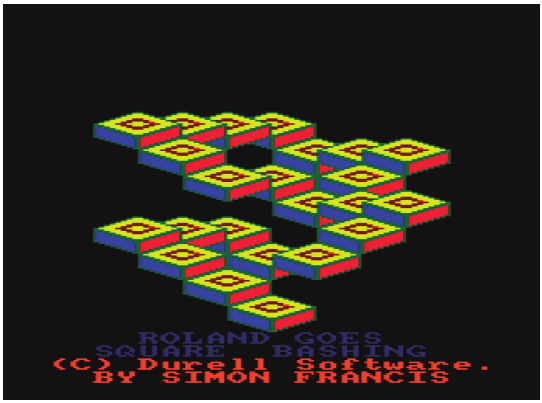
Y es que el sello fue con- ningún juego. Su papel era

cebido para actuar como de editor y licenciatario y, intermediario entre desa- en muchos casos, actuaba rrolladores externos y la como un simple distribuidor. propia Amstrad, ofreciendo La mayoría de sus juegos un consolidado canal de pu- provenían de pequeños es- blicación y distribución que tudios británicos, franceses diera seguridad a los pe- o españoles que mostraban queños estudios que esta- sus trabajos y que acepta- era el del Amstrad CPC ban empezando entonces. ban ceder sus creaciones en aquellos años, ya que

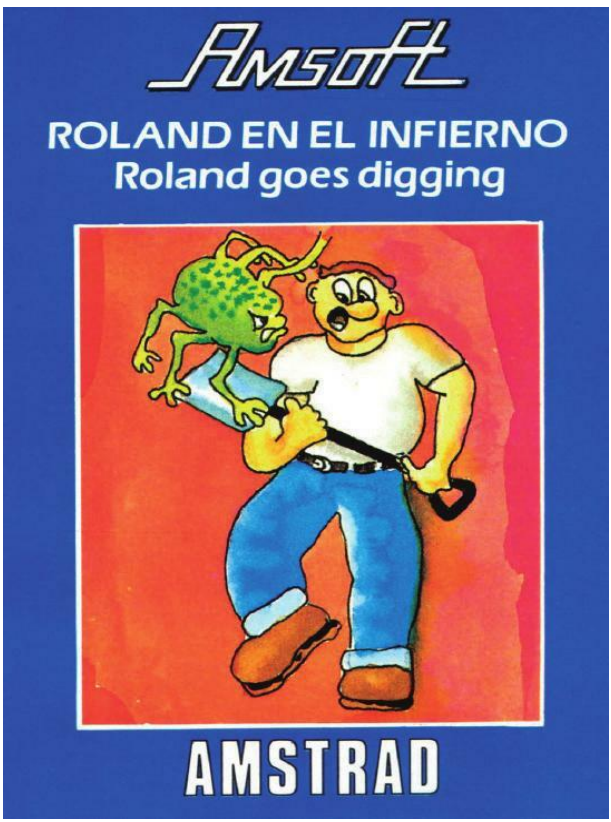
bajo licencia a cambio de se encargaba de fabricar la una tarifa o un porcentaje costosa edición física, de la del total de las ventas. traducción, el empaquetado

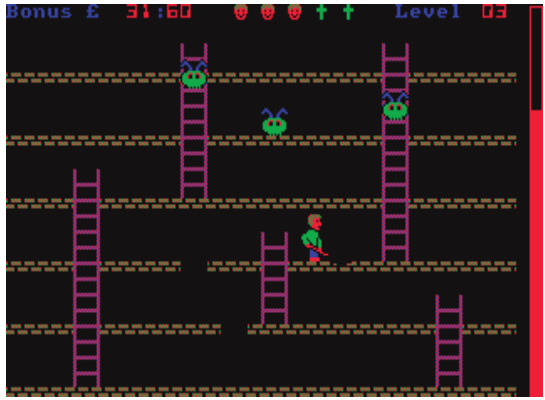


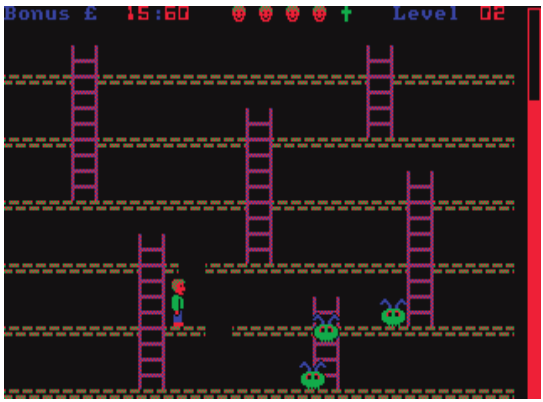
Roland y los cubos (1985) | En este juego, que hay que decir que es un poco “rareza” dentro del catálogo de Amsoft, Roland tiene ante sí un tablero de cuadrados que debe activar en un orden concreto, parecido a lo que sería un rompecabezas. Su acción es lenta pero adictiva y muy distinta a la de otros juegos del mismo protagonista.



Which way now Brian?
SCORE 00400
SCREEN #02
HIGH 00000


Amsoft
ROLAND EN EL INFIERNO
Roland goes digging
AMSTRAD


Bonus £ 31:60
Level 03


Bonus £ 15:60
Level 02

Amsoft
PRESENTA
Oh Mummy
© 1984 GEM SOFTWARE
CARGANDO.....

Roland on the run (1984) | En estes caso Roland intenta emular las hazañas de una rana que en aquellos años 80 fue especialmente fa-mosa. Efectivamente, este Roland in the run fue un clon del mítico Frogger de Atari solo que el río, los troncos, los insectos y demás fauna son sustituidos por una carretera, coches y camiones, incluso un tren. Pero el objetivo es prácticamente el mismo y debemos sobrevivir a cruzar tanto tráfico en hora punta. En España el juego salió con el mismo nombre que Amsoft lo lanzó en Reino Unido.

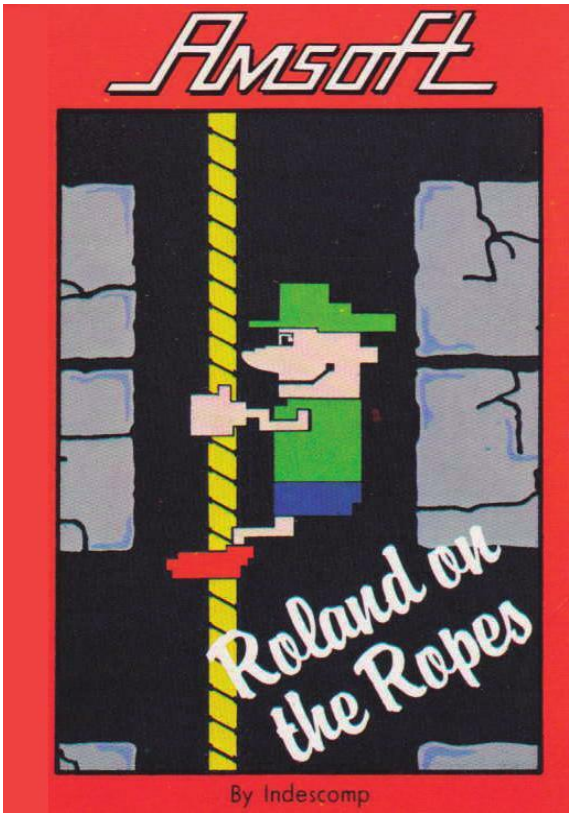
y, sobre todo, la distribución de sobra), Coktel Vision, ¿El soft de Amsoft se en el punto de venta, en las Microids, Edge Software o vendía o regalaba? tiendas de muchos países Loriciel. Y no fueron los úni-de Europa a los que llegaba cos. También aparecieron Una de las claves del éxito la red de Amstrad. luego desarrollos de Du- o influencia en el ecosiste-

rell Software, Elite Ocean, ma del CPC de Amsoft fue

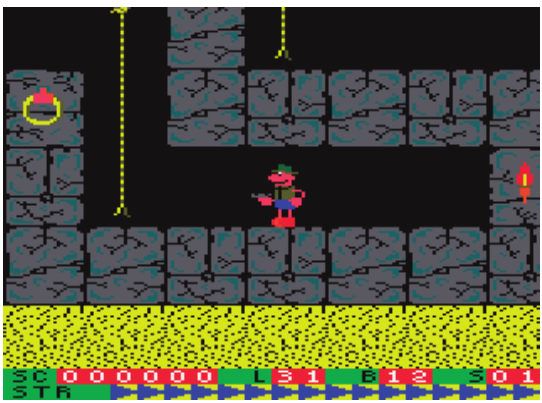
Desarrolladores Bug-Bite o Quicksilva. su capacidad para estar conocidos de Amsoft Precisamente en España presente desde el primer

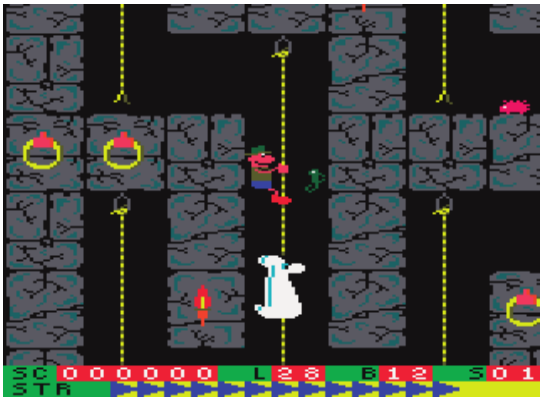
el software de Amsoft se momento en la experiencia

En aquellos comienzos de adaptaba también a través del usuario. Al comprar un 1984 seguramente pasa- de Indescomp, que trabajó Amstrad CPC 464 en sus ron desapercibidos para estrechamente con la filial primeros años era habitual muchos algunos nombres de Amstrad para traducir encontrar dentro de la caja ilustres que trabajaron para y adaptar todo el conteni- varias cintas de Amsoft in-este sello y que lo hicieron, do. Los títulos solían llevar cluidas como regalo. En >> además, de forma recurren- nombres traducidos al es-te. Fue el caso de Gem Sof- pañol y carátulas fácilmente tware, Indescomp (empre- reconocibles por su color sa española que conocéis azul, marca del sello.



Roland en las cavernas (1984) | Efectivamente, no hace falta pre-sentación. Estamos ante el mítico Fred de Indescomp que, como cuenta la leyenda, José Luis Domínguez se lo mostró a Alan Sugar y sus directivos (junto a La Pulga) y lo aceptaron prácticamente al instante para formar parte del catálogo inicial de Amsoft.

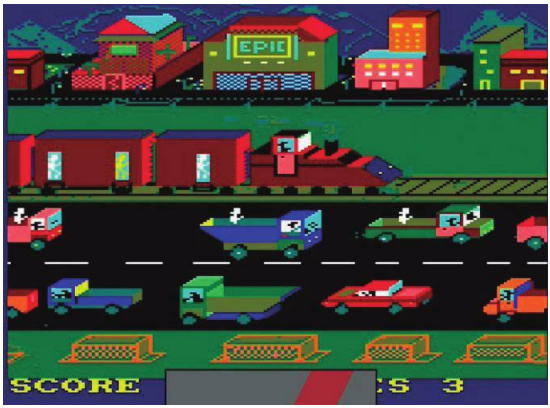




Amsoft

ROLAND ON THE RUN

AMSTRAD



Roland en el espacio (1984) | Roland, con otro aspecto diferente, viaja por galaxias, planetas y estaciones espaciales intentando esca-par de una especie de bucle temporal en el que ha caído. Su misión es escapar superando habitaciones llenas de trampas y alienígenas. El juego mantiene una estructura típica de plataformas con pantallas estáticas, que debemos superar, y en las que cambian bastante los escenarios que, como podéis ver, son extraños y ¿futuristas? ¡Ah!, y tenía una melodía que seguro recordáis: “El Danubio azul”.

Reino Unido, por ejemplo, das. Además, su precio era Su nombre fue un home-

esto era un argumento más generalmente más asequi- naje a Roland Perry y llegó que ayudaba a justificar el ble que el de las grandes a gozar de ocho entregas precio del pack. En España producciones, lo que los distintas. En realidad, la ma-fue todavía más importante convertía en una opción yoría de estos juegos eran porque muchas unidades asequible para aquellos pri- adaptaciones o licencias

de CPC se llegaron a ven- meros compradores. de títulos ya existentes en der con hasta tres juegos, otros ordenadores, espe-

como Oh Mummy, Harrier ¿Quién fue Roland?
cialmente Spectrum o MSX.

Attack o Roland en las Ca- El icono de Amsoft Se les
cambiaba el nombre, vernas, lo que convencía al se incluía a Roland
como

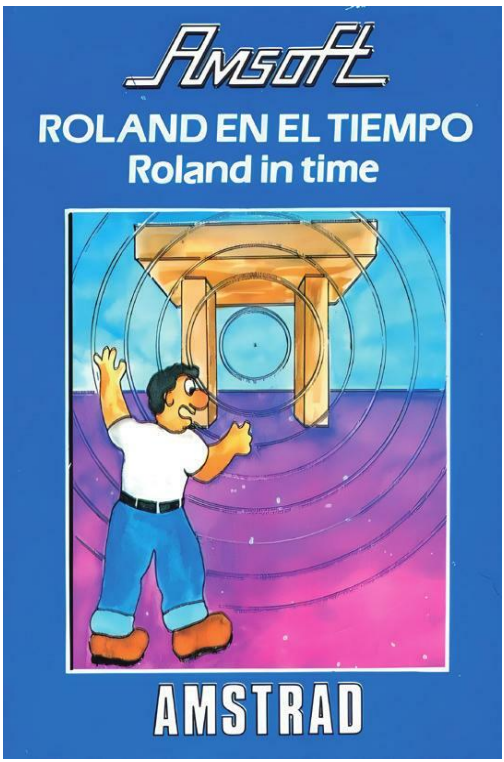
usuario y le daba acceso Como podéis ver, este ar- protagonista, y se
lanzaban

inmediato a juegos sin es- tículo está salpicado por bajo el sello
Amsoft. Un perar nuevos lanzamientos. todos los juegos que lanzó
sistema de producción a la

Pero más allá de los rega- Amsoft de un personaje que carrera que
decía mucho de

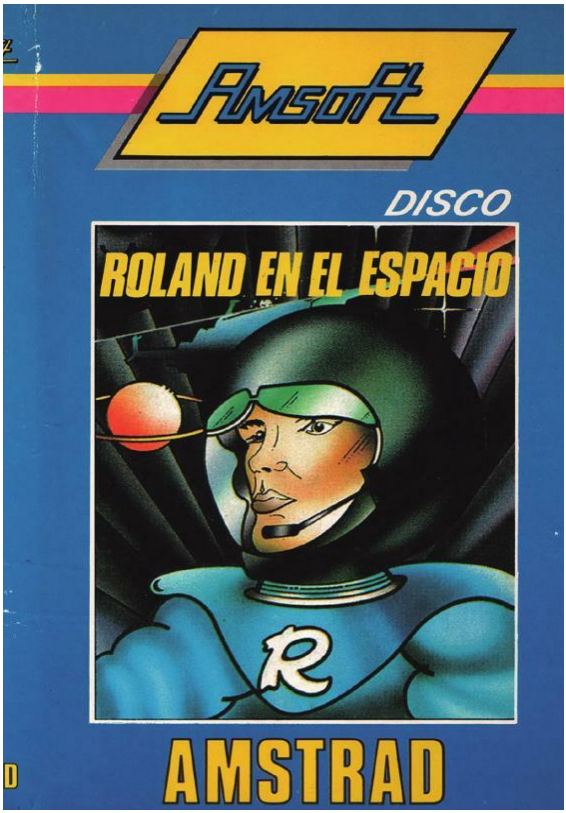
los, el software de Amsoft entonces nos pareció raro la filosofía con la
que Alan también se vendía en tien- porque apenas ninguno de Sugar
imaginó que quería

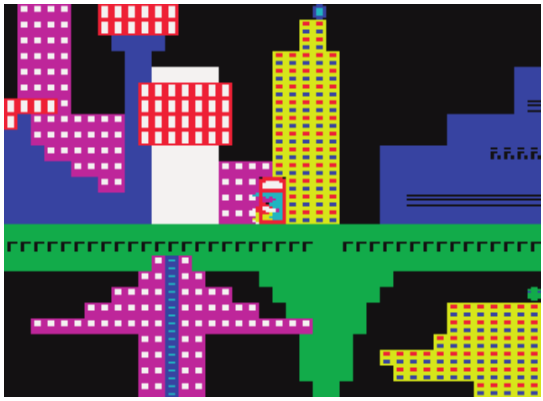
los juegos guardaba rela- arropar a sus Amstrad CPC



ción con los anteriores. en las tiendas. P

Roland en el tiempo (1985) | Curiosamente, este juego mantiene cierta coherencia gráfica con el que tenéis más arriba y Roland parece el mismo personaje. Aquí nuestro protagonista viaja a través del tiempo a épocas como la prehistoria, el antiguo Egipto e incluso el futuro. Y sí, seguro que os recuerda al genial Manic Miner.


Amsoft
DISCO
ROLAND EN EL ESPACIO
AMSTRAD



Amsoft Serie Oro

La mejor selección de juegos para AMSTRAD

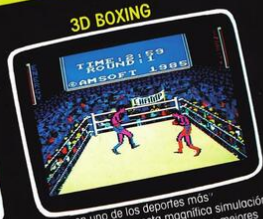
CAMPEONES DEL MUNDO DE RALLYES

Ponte al volante de tú bólida y ¡a correr! Participan hasta ocho corredores en una misma carrera, que consta de seis etapas, que habrás de recorrer en un tiempo mínimo.
CASSETTE Y DISCO.

FUTBOL

Disfruta la emoción de uno de los deportes más populares del mundo. Juega contra el ordenador (jugador fuerte), o contra tus amigos, quizá, más fáciles de vencer.
CASSETTE Y DISCO.

3D BOXING



Participa en uno de los deportes más extenuantes gracias a esta magnífica simulación gráfica tridimensional. Enfréntate a los mejores púgiles: MAD JOE, QUASI y ROLAND.
CASSETTE Y DISCO.

RAID

¡Detén un ataque nuclear asaltando el Centro de Defensa Soviético! Un juego de acción de múltiples pantallas y diferentes niveles de destreza.
DISCO.

3D GRAND PRIX

Compite en una carrera de Fórmula 1, en uno de los 8 circuitos internacionales. Guía tu prototipo, acelerando, frenando y cambiando de marchas, mientras tus competidores te pisan los talones.
CASSETTE Y DISCO.

SUPERTRIPPER

Tú, Supertipper, has de buscar los 28 disquetes desperdigados por el planeta Khun, y salir de allí. Con ayuda de los globos escapa de los aborígenes que te debilitan en los encontronazos.
CASSETTE Y DISCO.

AJEDREZ TRIDIMENSIONAL

Para jugadores de cualquier nivel. Proporciona numerosas posibilidades: repetición de movimientos, ver la partida desde el principio, análisis de posiciones, estudio del desarrollo completo de una partida, tablero tridimensional y convencional, etc.
CASSETTE Y DISCO.

SORCERY PLUS

Lucha en busca de los Sorcerers. Sólo si liberas a todos podrás derrotar a los Necromancers. Encontrarás objetos que te servirán de ayuda o confusión. Descubre los pasadizos secretos, y disfruta de uno de los mejores juegos de aventuras de todos los tiempos.
DISCO.

P.V.P.
CASSETTE 2.300 pts.;
DISCO 3.000 pts.

AMSTRAD ESPAÑA

Avda. del Mediterráneo, 9. Tels: 433 45 48 - 433 48 76. 28007 MADRID
Delegación Cataluña: Tarragona, 110 - Tel. 325 10 58. 08015 BARCELONA

Te damos la bienvenida a PIXELS, un proyecto editorial que va más allá de las pági-

nas de esta revista y que supone la reunión, después de muchos años, de algunas de

las firmas que han trabajado en la prensa especializada.

El primer gran gamepad de la historia de PC

El teclado y el ratón fueron durante muchos años la seña de identidad del "gaming" en PC, hasta que Microsoft lanzó su primer game-

F pad de verdad, padre de muchos posteriores. ue un 11 de septiembre vidarse del teclado. No po-de 1996 cuando Micro- demos obviar que, el éxito soft llevó a cabo uno de de las consolas en aquella

esos movimientos clave en lo primera mitad de la década, que sería la historia de los vi- tuvo su punto de influencia

SUMARIO

por Y es que ese día se lanzaba todos los modelos fuera este José Luis Sanz al mercado el primer modelo deojuegos, al menos en PC. y de ahí que el primero de mando que, con el paso de

de sus, luego, legendarios los años, acabó siendo el periféricos SideWinder: ga- embrión de los gamepads

mepads, joystick, volantes y que disfrutamos hoy en día un largo etcétera de modelos bajo el paraguas de Windows que se alargaron hasta bien 11 o las consolas Xbox. entrados los 2000.

Esa marca, SideWinder, Un gamepad histórico

permitió a los desarrollado-

res, pero sobre todo a los Este primer modelo de Si-jugadores, comenzar a tener deWinder no solo nos trajo otras formas de controlar a los PC de la época una la acción de cierto tipo de forma de controlar más fácil juegos donde era mejor ol- desarrollos estilo Tomb >>

Así era el SideWinder 1.0 de Microsoft

Los PC se “consolizan”

un poquitín Puerto de jugador 2

La llegada de los modelos

SideWinder, además con el

impulso de una marca tan importante como **Microsoft**, vinieron a permitir que algunos géneros de juego se acercarán a los compatibles sin miedo. Las consolas habían canalizado buena parte del éxito en aquella década y en Redmond supieron ver la necesidad de llevar esos mismos mandos de control a su Windows 95.

Además de los botones que podéis ver en la parte frontal, **Seis botones** contaba con dos gatillos a Seguramente inspirados modo de “L” y “R” detrás, lo por SEGA, Microsoft optó que le situaba a la altura de por ofrecer una configura-

tenía en el mercado. Así Mega Drive o SegaSaturn. **D-pad** que, con diferencia, este los mandos que PlayStation ción de botones al estilo

deWinder se transformó en analógicos no estaba muy **Botones de control** el estándar de PC y, de al-**Si-** En 1996 eso de los sticks

extendido así que tuvimos Además de la luz de encendido, teníamos un

guna manera, en el germen que conformarnos con “Start” y “Mode” (que era como un “select”), de lo que llegó con la primera el típico control de ocho además del personalizable “M” vía aplicación Xbox y siguientes. direcciones. de Windows 95.

Raider, sino que además andaban buscando en PC un El modelo USB tardó

permitió expandir las opcio- nombre definitivo, así como bastante en llegar nes de juego más allá de un “M” que era un control lo imaginable. A la curiosa personalizable que podía- Este primer gran SideWin-

presencia de seis botones mos configurar a través de la der que inauguró la gama

(al estilo de los mandos de aplicación en Windows 95. llegó, como os decimos, con

SEGA de la época), tenemos Pero lo realmente sorpren- ese puerto de juegos presen-que añadir esos botones dente de este modelo, su te en las tarjetas de sonido “Start” y “Select” que todavía gran novedad, es que per- y no contó con una versión

mitía a dos o más jugadores USB hasta que cumplió

disfrutar en un mismo PC de cinco años, el 11 de septiem-

una partida “multi”, cuando bre de 2001, fecha de los en la tarjeta de sonido solo ataques a las Torres Geme-

contábamos con uno de los las de Nueva York. llamados puertos de juegos. La gama SideWinder de

¿Cómo? Pues gracias a un Microsoft fue decisiva para conector

presente en la parte la concepción gaming de

posterior (debajo del cable) los PC, que se abrió a otro

donde se iban enchufando, tipo de géneros. La llegada de forma anidada, todos los de Xbox terminó con estos

SideWinder que quisiéramos modelos en 2002 pero hasta

o que el juego soportara. En ese instante, pudimos con-

aquellos años un estándar trolar mejor todo lo que ocu-como tal no existía para ges- rría en las partidas de nues-

tionar estos mandos. tros ordenadores. P

Roland Perry, el arquitecto del CPC

Roland Perry en una de las últimas ediciones de RetroAlacant.

“El concepto ‘all in one’ fue idea de Amstrad”

Lo conocen como el padre del Amstrad CPC y llegó a inspirar a Amstrad para crear uno de los personajes más recordados de Amsoft.

por Para muchos, hablar sional refleja la creatividad del Amstrad CPC es y determinación que con-recordar esas tar-tribuyeron al éxito del CPC des frente a monitores de en un mercado muy com-

fósforo verde, esperando petitivo. Gran responsable pacientemente que cargara José L. Molina de decisiones importantes nuestro juego favorito des-como la elección del proce-de una cinta de casete. sador Z80 y la implemen-Detrás de esta experien-tación del famoso “Gate cia estaba el trabajo de Array”, Perry logró transfor- ingenieros como Roland mar un diseño práctico en Perry, quien fue clave en un ordenador accesible y el desarrollo de una de las potente, capaz de competir máquinas más represen-con referentes de la época tativas de toda la década como el viejo ZX Spectrum. de los 80. No es solo una En esta entrevista, Ro-figura técnica destacada: land Perry comparte con toda su trayectoria profe- PIXELS los retos, éxitos >>

Amsoft y el prototipo de Amstrad CPC blanco (exclusivo para desarrolladores) fueron algunos de los trabajos que Roland Perry desarrolló para Amstrad. Gracias a su talento se convirtió en uno de los microordenadores más populares de la década de los 80.

y anécdotas personales de taba una placa con CPU, entregar un prototipo fun-un proyecto que, casi cua- 64K de RAM, BASIC en cional en unos seis meses,

tro décadas después, sigue ROM y chips gráficos y de mientras Amstrad producía R

siendo apreciado por una sonido. En ese momento muestras de todo lo demás. comunidad fiel. Así que a no era posible (como lo se- Aunque ese equipo trabajó

través de su experiencia, ría años después, cuando duro, la tarea era imposi-visitaremos una época sig- podías comprar con cierta ble; entregaron un prototipo nificativa en la historia de la facilidad una placa de un completamente no funcio-informática doméstica. clon IBM PC) adquirir esto nal y luego... pues renun-

directamente de proveedo- ciaron.

Ronald, antes de tu lle-

gada, ¿existió realmen- **Roland Perry en los años 80.** ¿Cómo acabaste invo-

P P

te un equipo anterior lucrado en el proyecto

que tuvo dificultades CPC y cómo encontras-

para iniciar el proyec- te la situación al incor-

to del Amstrad CPC? porarte al equipo? ¿Qué fue exactamente

lo que no funcionó? Con el proyecto ya muy

retrasado, en Amstrad

Amstrad sabía clara- necesitaban encontrar

mente lo que quería: un a nuevos ingenieros

ordenador doméstico de 8 res, así que se requería un capaces de hacer funcionar

bits, principalmente para ju- diseño a medida. Sabían ese prototipo sin proble-

gar, con un teclado que im- que no tenían la experien- mas, y recurrieron a Ambit, R presionara, una unidad de cia necesaria en la propia una empresa con la que ya R R casete integrada, un moni- compañía, así que encar- habían colaborado ante-tor que incluyera también garon el trabajo a un equi- riormente en diseños como

la fuente de alimentación y po de dos personas con las radios CB. Yo era buen

una única conexión a 240v. que ya habían colaborado amigo desde la escuela Internamente solo necesi- antes, con el objetivo de del propietario de Am->>

Roland Perry junto a su creación, un Amstrad CPC 6128 expuesto en The Centre for

Computing History de Cambridge, Inglaterra, el pasado año 2024.

bit, William Poel, y recien- La verdad es que me entre-

temente había aceptado el garon una hoja con las es-

desafío de ser su emplea- pecificaciones propuestas

do para actualizar los siste- y una muestra del teclado,

mas internos de gestión de solo una carcasa de plás-

pedidos. Justo estaba allí tico con teclas y unidad de R R cuando el director técnico casete. Incluso tras aceptar de Amstrad, Bob Watkins, nuestra propuesta, trabaja-visitó Ambit. Tras escuchar mos varios meses externa-

lo que se necesitaba, Am- mente y solo tuvimos una **"Elegimos el** bit acordó realizar un es- reunión con Alan Sugar, en

tudio de viabilidad durante la que dejó clarísimo lo que **procesador**

una semana y reportar los quería y los plazos. Esto

resultados, tarea que me nos ayudó mucho porque **Z80 para**

asignaron a mí. no perdimos tiempo en su-

gerencias que cambiaran **cumplir los**

Cuando llegaste, ¿qué su visión original.

sabías de antemano del **plazos"** P

proyecto CPC y cómo des- ¿Qué llevó a decidirse por

cribirías el ambiente en el procesador Z80? ¿Con-P

Amstrad durante aquellos siderasteis otras alterna-

primeros tiempos? ¿Cómo tivas o fue la opción obvia

fue trabajar con un directi- desde el principio?

vo como Alan Sugar? ¿Era

realmente tan, tan exigente Cuando hablé con posibles

como cuentan las leyendas subcontratistas, tanto los

de la época? de hardware como los > >

de software (MEJ y Loco- ciera que todo podría venir- Hay que decir que esa fue R motive) especificaron cla- se abajo? la visión de Amstrad desde ramente “solo Z80, para el principio: ofrecer un siste-

cumplir con el plazo”. Exis- El mayor desafío técnico ma completo listo para usar tían muchos juegos para el fue poder cargar y probar sin necesidad de adquirir

Sinclair ZX Spectrum con múltiples versiones del elementos adicionales. R

Z80 que podían adaptarse código BASIC y Firmwa-fácilmente, así que cam- re rápidamente. Escribir Las capacidades gráficas

biar del 6502 original fue

repetidamente EPROM (y del Amstrad CPC fueron im-P aceptable. Además, yo te- luego borrarlas) era muy presionantes para la época.

nía más experiencia con el lento. Por ello, mi colega ¿Cómo abordasteis ese di-R Z80, aunque eso no influyó Jonathan Burchell y yo di- seño? ¿Tuvisteis que hacer en la decisión. Más tarde, señamos un “ROMulador”, alguna concesión relevante? el uso del Z80 permitió que módulos de memoria está-los modelos con disquete tica con batería que podían La cantidad de píxeles en

salieran con CP/M. cargarse rápidamente con cada modo era similar a

el último código y conectar- otros ordenadores domés-

El Gate Array destaca se a la placa prototipo para ticos del momento. La dife-

como una de las decisio- pruebas. El proyecto podría rencia fue que los diseña-P R nes técnicas más intere- haber fallado en múltiples dores del hardware idearon santes del CPC. ¿Qué ven- ocasiones, pero me ase- un ingenioso sistema para tajas aportó y cómo fue el guré de mantener a todos generar 27 colores, en lugar proceso de desarrollo? conscientes de la urgencia de los 8 habituales más sus y, si necesitaban asistencia versiones brillantes. Luego,

Usar un Gate Array signi- o hardware adicional, nor- el equipo de software facili-fica que es más barato y malmente lo conseguía a lo tó mucho el acceso a este fiable de fabricar, y más di- largo de ese mismo día. sistema de colores desde el fícil de clonar. Inicialmente propio BASIC.

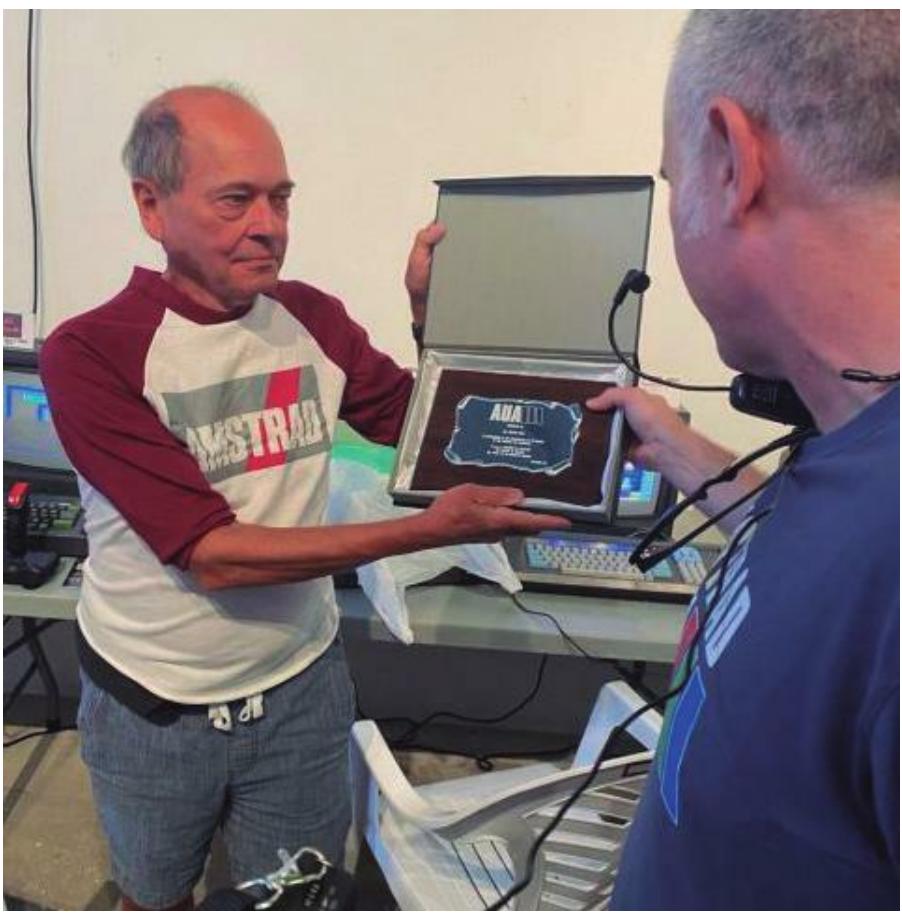
el desarrollo se hizo sobre El diseño “all in one” del P P una gran hoja de papel, CPC, con monitor y casete AMSDOS y la propia BIOS conectando manualmen- integrado, fue impactante. estaban perfectamente in-

te las puertas lógicas que ¿Dónde surgió esa idea y tegrados en el sistema. R

normalmente estarían en cuál era el objetivo? ¿Cómo colaboraron los >> chips TTL. El Gate Array

usado tenía una arqui-

tectura 25x25, suman-



do 625 puertas en total.

Cuando el diseño estuvo listo y probado mediante un simulador de Gate Array formado por TTL y

PLAs, se entregó a los

ingenieros de Ferranti

para implementarlo den-

tro del chip de silicio.

Desde un punto de vis-P

ta técnico, ¿cuál fue

enfrentaste durante el Roland Perry recogiendo una placa conmemorativa de manos de proyecto? ¿Hubo algún el mayor desafío que

momento en que pare- un miembro de la AUA, en una de sus visitas a España.

Roland Perry en una de sus visitas a España, junto a miembros del Club AUA (Amigos y Usuarios de Amstrad), diseccionando un prototipo de CPC.

equipos de hardware y yo gestionaba diariamente En aquel momento el Sin-

firm ware para lograrlo? el proyecto. El hardware se clair ZX Spectrum domi-P

basó en Z80 precisamente naba el mercado. ¿Qué R

Habían trabajado juntos por el software existente opinión tenías sobre Clive en proyectos anteriores, y adaptable al CPC. El res- Sinclair y su ordenador?

estaban acostumbrados a to eran chips estándar y el ¿Viviste alguna rivalidad o R

elaborar especificaciones diseño del hardware quedó interacción directa? detalladas que aseguraban finalizado pronto. que hardware y software Clive Sinclair era muy

estuvieran perfectamente ¿Hubo algo que realmente bueno

produciendo hard-P R sincronizados. hubieras querido incluir en ware barato, aunque poco el producto final y no pudis- fiable y muy criticado por su

¿Cómo era tu relación con te por limitaciones de tiem- teclado y puerto de expan-

los desarrolladores de soft- po, coste o técnicas? sión. Nosotros trabajamos P

ware? ¿Hasta qué punto se de forma totalmente inde-

consideraban sus necesi- Originalmente el CPC te- pendiente, sin interacción dades a la hora de diseñar nía un conector para lápiz técnica o comercial.

el hardware del CPC? óptico, pero se descartó R porque no funcionaba bien. Como veis, toda una leyen-

Trabajamos muy de cerca, Luego aparecieron otros da que en los últimos años, cada uno haciendo lo que diseños de lápices ópticos además, ha tenido a bien mejor sabía. Los desarro- que se conectaban al puer- visitar nuestro país en mul-lladores escribían código y to de expansión. titud de eventos retro. P

AMSTRAD
LO INCREIBLE

El Basic del Amstrad es rápido, más rápido que casi todos los Basics de 8 bits y que algunos Basics de 16 bits.
PERSONAL COMPUTER WORLD · MAYO 84

Amstrad, con su nuevo CPC 464, ha demostrado ser un campeón en saltos de longitud.
COMPUTER ANSWER · AGOSTO 84

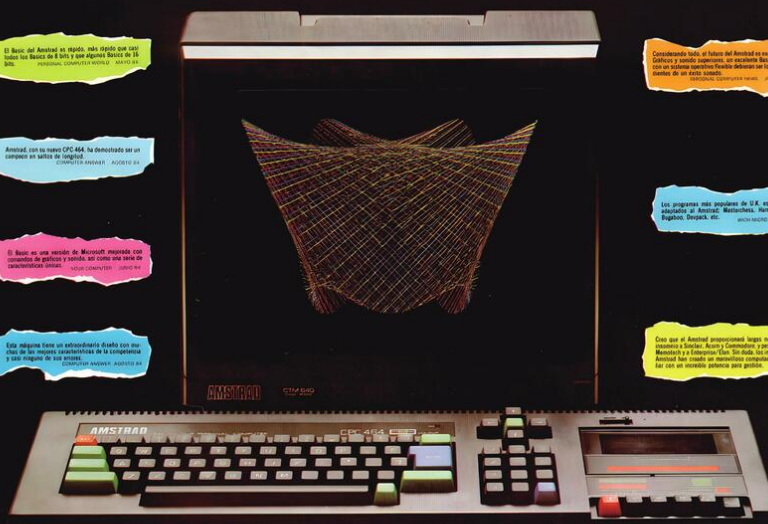
El Basic es una versión de Microsoft mejorada con comandos de gráficos y sonido, así como una serie de características únicas.
YOUR COMPUTER · JUNIO 84

Esta máquina tiene un extraordinario diseño con muchas de las mejores características de la competencia y casi ninguna de sus errores.
COMPUTER ANSWER · AGOSTO 84

Considerando todo, el futuro del Amstrad es excelente. Gráficos y sonido superiores, un excelente Basic junto con un sistema operativo flexible deberían ser los ingredientes de un éxito sonado.
PERSONAL COMPUTER NEWS · JUNIO 84

Los programas más populares de U.K. están siendo adaptados al Amstrad: Motorchess, Harrier Attack, Bugaboo, Devpack, etc.
MICH MICRO · JULIO 84

Creo que el Amstrad proporcionará largas noches de insomnio a Sinclair, Acorn y Commodore, y pesadillas a Memotech y a Enterprise/Elan. Sin duda, los ingenieros Amstrad han creado un maravilloso computador familiar con un increíble potencia para gestión.



UNIDAD CENTRAL CON 64 K. MAGNETOFONO Y MONITOR EN COLOR 126.500

- Monitor en color o en fósforo verde incluido en el sistema.
- Magnetófono incorporado de alta velocidad (1.000 ó 2.000 baudios).
- Memoria standard de 64 K de RAM ampliables hasta 8.160 K y 32 K de ROM.
- Gráficos en alta resolución de hasta 640×200 pixeles direccionables individualmente.
- Texto en pantalla de 20, 40 y 80 columnas por 25 líneas mediante un sencillo comando Basic.
- Tres canales de sonido con siete octavas y salida stereo.
- Basic extendido con funciones de Edición: Delete, Renumber, Auto, Trace. De lenguaje estructurado: If, Then, Else, While, Wend. De control de Procesador: Every, After. De alta resolución: Plot, Draw, etc.
- Tres modos de pantalla con una paleta de 27 colores y efectos de "flash".
- Microprocesador Z80 (4 Mhz) con implementación de CP/M.
- 74 teclas profesionales tipo "Qwerty" con bloque numérico y teclas para cursores.
- Lector de discos de 3" y 170 K. Opcional con CP/M y LOGO incluidos en el sistema.
- Completo set de caracteres de 8 bits definibles por el usuario.
- 32 teclas programables con cadenas de 32 caracteres.

UNIDAD CENTRAL CON 64 K. MAGNETOFONO Y MONITOR EN FOSFORO VERDE
P.V.P. 89.900 pts.

- Ocho ventanas de trabajo definibles por el usuario en la pantalla del monitor.
- Bus de Entrada/Salida para conexión a lectores de Discos, Modems y todo tipo de comunicaciones.
- Port para impresora Paralelo Centronics.
- Posibilidad de direccionamiento y utilización de hasta 240 bloques de 16 K ROM.
- Modulador opcional para utilización de T.V. doméstica.
- Extenso soporte de Software con más de 100 títulos ya disponibles entre juegos, educativos, programas profesionales y lenguajes (Ensamblador, Pascal, etc.).
- Manual del Usuario, de referencia Basic del Programador, de Firmware y tutorial traducidos al castellano.

Para mayor información: AMSTRAD
Avd. del Mediterráneo, 9 28007 MADRID
Telfs. 433 45 48 ; 433 48 76

Nombre _____
Dirección _____
Tel. _____

Te damos la bienvenida a PIXELS, un proyecto editorial que va más allá de las pági-

nas de esta revista y que supone la reunión, después de muchos años, de algunas de

las firmas que han trabajado en la prensa especializada.

“Una nota clavada

en su punto justo”

Virtua Racing quedó pronto superado, pero durante sus meses de reinado fue el que

N marcó el camino de los juegos de coches. o os

contaré qué es Y pensaréis, “¿qué clase de

lo que sentí cuando estupidez es esta que el tal jugué por vez primera

JL hace un ajuste de cuen-

con Virtua Racing en la re- tas de Virtua Racing para

creativa porque seguramente Mega Drive pero no corrige la

es lo mismo que tú experi- nota? ¿Ni para arriba ni para

mentaste. Sí voy a contarte abajo?”. Pues muy sencillo.

por José Luis Sanz lo que sentí cuando arrasé a Quiero explicar por qué

ese

Bruno y a Marcos a la vez en 96 me parece que 31 años

los recreativos de Gran vía después sigue vigente, y es

con un modelo para cuatro porque, de alguna manera,

jugadores. Fue una sensa- Virtua Racing marcó el

ción abrumadora de dominio camino de los juegos de con-

y superioridad. ducción 3D que iban a llegar

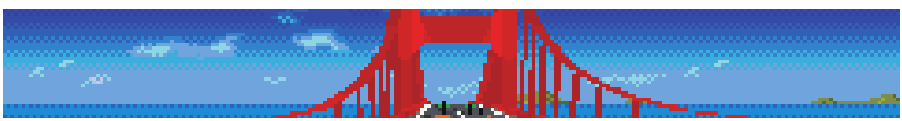
Así que cuando se anunció a partir de ese momento. Es

SUMARIO

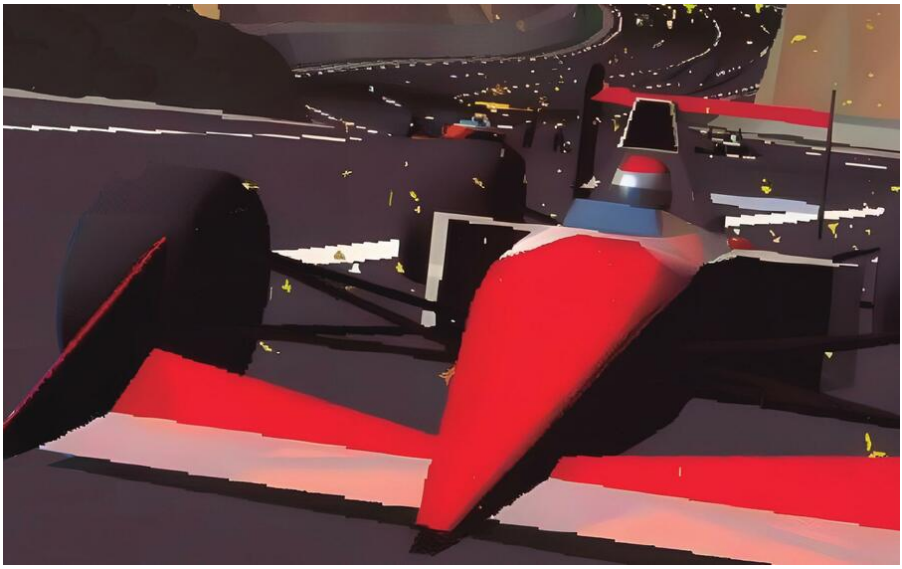
para Mega Drive (después cierto que SEGA fue la pri-32X) es lógico que saltara mera que no dejó que reinara

de alegría. Por lo que me lo mucho tiempo, pero si hizo

pedí para hacer review en lo que hizo con los Daytona Mega Sega, con el resultado USA o SEGA Rally (entre



 que ya sabéis. Un 96 del ala. otros muchísimos) fue



gracias a los polígonos des- que había en él y que iba a merece el trabajo del chip nudos de Virtua Racing. marcar el futuro del género SVP ni de unos tiempos que

Así que mi análisis dicien- con la llegada de las 3D. podríamos definir como de

do que “jamás, ni por lo más Así que sí, ese 96 me entreguerras, pero que para remoto, podía imaginarme a parece justísimo para la ver- muchos supusieron un hito, lomos de mi Mega Drive ju- sión de Mega Drive, pero como descubrir Out Run gando a la recreativa” es tal también para la Deluxe de años atrás o Gran Turismo cual, porque aquel cartucho 32X que, aunque llegó más con PlayStation. Larga vida a capturaba toda la esencia de tarde, era todavía más per- un 96 que debió salirme del la coin-op y, lo más impor- fecta, más rápida, más suave alma y que el tiempo se ha tante, todo lo trascendental y más bonita. Lo que no des- encargado de ratificar. P

96 96 NUEVA NOTA NUEVA NOTA

VIEJA NOTA VIEJA NOTA

Análisis original del juego publicado en el número 14 de la revista Mega Sega (junio de 1994).

MEGA DRIVE REVIEW
MEGA DRIVE REVIEW
VIRTUA RACING
COMENTARIO
NEMESIS
MENU DE OPCIONES
VIRTUA RACING
FREE RUN
2 PLAYERS VERSUS
OPCIONES
RECORDS
PRECIO
POR
NIVEL
OPCIONES
ORIGEN
PUNTUACION
OBJETIVO
MEGA SEGA 23

POSITION
16TH / 16
TIME
61
LAP TIME
0'14"449
SPEED
266 Km/h
ACROPOLIS

fecha de caducidad **Juegos & Cía fue una revista con fecha de caducidad. Al lanzar el primer número sabía-mos que no duraría, pero aun así, los que par-La revista-misil con**

A ticipamos en ella nos lo pasamos en grande.

gosto de 1999. El Al menos, esa debería

mundo estaba con- haber sido nuestra meta. Por

vencido de que, para el contrario, desde un prin-

el siguiente mes de enero, cipio se nos informó de que todo colapsaría y pasaría- tenía fecha de caducidad. Os

por mos a una especie de apo- pondré en antecedentes. Gustavo Bernaldo

calipsis zombi debido al

efecto 2000. Qué os voy a Bauer y Axel Springer,

contar: no fue así. nada amigos

Mientras tanto, en las ofici-

nas de Axel Springer España En junio de 1999, la editorial

se gestaba el nacimiento de alemana Bauer había metido

una estrella, una revista que la cabeza en el mercado

iba a revolucionar el merca- de los videojuegos español

do de lo escrito tal y como con el lanzamiento de Scre-

lo conocíamos (ejem). Un enfun, una revista gambe-producto que iba
a cambiar rra y muy visual con la que

el paradigma “videojueguil” pretendían adentrarse en el hasta límites
nunca vistos. sector. Bauer y Axel Sprin-Una revista meticulosamen-
ger no se llevaban precisa-

te pensada con la que todo mente bien en Alemania, y

cambiaría: la flamante y Axel no estaba dispuesta a

estridente Juegos & Cía. que su competencia en >>

Sólo 350 Ptas.
PC PlayStation Nintendo 64 Game Boy Color Dreamcast y mucho más...
Año I - Nº 1
JUEGOS
& Cía.
Próximamente
Indiana Jones, vuelve el héroe
Reportaje
Dreamcast, por fin en España
Test
Driver ¡Quema el asfalto!
Comparativa
2 Posters Dobles
Lara Croft
V-Rally 2
Star Wars
ESPECIAL
STAR WARS
EPISODIO I
Siente la fuerza

el país teutón se traslada- “manía” que le faltaba a (el antiguo despacho de ra a tierras españolas. Por Hobby Press (bueno, ya Axel una de las grandes jefas de

eso decidieron contraatacar Springer España). Se baraja- Hobby Press), ya que tenía-

con un producto similar que ban nombres de toda índole mos poco más de 20 añitos sería competencia directa como Juegos y más, Video- y podíamos hacer el cabra

para desgastar a Screenfun jugadores, Play Videojue- cada vez que quisiéramos, hasta conseguir expulsar- gos, Hobbyjuegos… pero sin las inquisidoras miradas la del mercado. Y así nació por suerte, ninguno pasó el de nuestros jefes. Juegos & Cía. filtro y nos quedamos con Recuerdo cómo Nachete

Una revista donde todo Juegos & Cía, que también cambiaba los mensajes de

valía, donde lo visual era me horroriza pero visto con error del Mac, activaba la muy importante y donde los el paso de los años es el que lectura por voz y, de repente,

chascarrillos eran el pan ha adoptado todo el sentido. en la habitación donde está-

Juegos & Cía. vivió casi tanto como Dreamcast | El nacimiento de la revista prácticamente coincidió con el lan-zamiento de Dreamcast y, al mismo tiempo, su cierre también se sincronizó (por los pelos) con el fin de la consola de SEGA. Es por eso que nuestro recuerdo de la genial máquina de los japoneses lo tenemos casi

fijado a Juegos & Cía., a sus análisis y al enorme esfuerzo que hizo la compañía por intentar que sobreviviera más de lo que lo hizo.

nuestro de cada día. Aún re- Nace Juegos & Cía bamos
JL, Nachete, David, cuerdo las reuniones en la Carlos (estos dos últimos,

cafetería: Nachete (Nacho Y así, con el nombre resuel- maquetadores) y un servidor

Hernández), JL (el ínclito) to, procedimos a comenzar sonaba algo que se convirtió y un servidor intentábamos el viaje. Recuerdo que nos en coletilla de la redacción, buscar un nombre digno metieron en una habitación no me digáis por qué: “Uy uy para el proyecto. Recuerdo debajo de todas las redac- uy uy uy uy uy uy, disculpa,

que la propuesta que más ciones por falta de espacio me pica el picor”. Ese era el gracia me hizo fue Juego- en la planta superior. Para pan nuestro de cada día al manía. Creo que era el único nosotros fue una bendición empezar la jornada. >>

Cachondeo, maracas y eventos especiales | A finales de los años 90 y principios de

los 2000 la compañías se gastaban su buen dinerito en promocionar entre los periodistas el lanzamiento de sus juegos. SEGA, con Dream-cast. fue de las que más tiraron la casa por la ventana con eventos como pasearnos por Madrid con un coche como el de Crazy Taxi. O instalar en la redacción un mueble oficial donde jugábamos a todo... todo.

Pero vamos a lo importan- como una ensalada sin aliño:

te. Lo primero que nos llamó puro ruido y nada de sabor. la atención en Juegos & Cía El cine nos lo quitamos de fue su diseño. Mi corta expe- en medio y se lo dimos a un riencia en revistas me había colaborador que era un crack enseñado que primero se es- en esa especialidad. Los ju- cribían los textos y luego se guetes me tocaron a mí. adaptaba la maqueta. Aquí Dependiendo de la portada, era diferente: escribíamos buscaba figuritas de acción o directamente en la maqueta. cosas referentes. Esto nos enviaba a los redac- Pero lo mejor era la página tores un

mensaje muy claro: de los lectores. Ahí todo se lo visual estaba por encima permitía… de la lírica. Y qué os voy a

contar, si abrís cualquiera de Un desmadre los números que lanzamos a la hispana podréis ver cómo los colores

y los apoyos gráficos lo inun- Lo primero que aparecía era daban absolutamente todo. una tira cómica, que era tan

Además, el maldito “Cía” graciosa como un pingüino

era nuevo para nosotros y subiendo una escalera me-tuvimos que hacer un máster cánica al revés, aunque los acelerado sobre música, ju- dibujos molaban un montón. guetes y cine para llenar esa Recuerdo que también pata de la revista. La cosa teníamos una sección para no quedó mal. Nachete se las cartas de los lectores, encargaba de la música, a los que, a cambio de una aunque su gusto musical era reseña o un dibujo, les >>

PANIC PARK

¡Dale a la manivela Manuel!

Últimamente hay una moda en el sector recreativo que nos ofrece la posibilidad de hacer un poquito más el *burro* que de lo normal. En esta ocasión, Namco nos obliga a luchar contra un compañero para evitar que los obstáculos...

Dos caminos muy estrechitos, un devastador *scroll* vertical y tiburones en el fondo del agua: un sólo error y perderemos la partida.

Cada prueba tiene un tiempo límite en el que debemos finalizar la carrera. Si en ese especio no hemos podido llegar a la meta... ¡es que somos francamente malos!

Mucho cuidado con pisar el fuego o chocarse contra los árboles nos penalizará y, lo peor de todo, es que perderemos posiciones frente a nuestro competidor.

Cierto es que este tipo de diversión resulta grotesca e incluso poco habitual, pero os podemos asegurar que es de lo más desternillante. Y es que las típicas recreativas en las que hay que dar un *mazazo* a unas cabecitas que salen de diferentes agujeros, utilizar las manos para apretar varios botones al mismo tiempo realizando estúpidas pruebas como en el famoso «Bishi Bashi» de Konami, o la antiquísima distracción rural de la rana donde hay que *encholar* las monedas por su boca se pueden contar con los dedos de las manos. Pero lo cierto es que resultan originales y aportan un grado de diversión que, hoy por hoy, no tiene precio. Algo así es «Panic Park»: una recreativa de Namco que lleva un tiempo en los salones recreativos de toda España pero que ofrece un *enchusque* descomunal.

El principal objetivo de «Panic Park» es ganar por la fuerza. ¿A que suena extraño? Pues así es.

Existen dos jugadores: el rojo y el azul, que controlamos mediante el uso de las palanquitas que podemos ver en la imagen *tocha* de la derecha.

Cuando nos ponemos a jugar debemos agarrar fuertemente la palanca del color que elijamos y controlar a dos graciosos personajes. El hecho de ganar cada fase varía según el nivel de dificultad elegido: recogiendo más monedas que nuestro contrario, evitando los árboles para no *esmorrarnos* y perder tiempo o tratando de no caer al agua siguiendo unas escuetas vías. Pero en todas ellas, lo que hay que conseguir es que el contrario no nos coma terreno con la palanca y nos haga perder la prueba a base de utilizar nuestra fuerza y peso –sí, está permitido ponerle la barriga encima–. La cosa no tiene gracia si juegan Gustavo y Nacho –por poner un ejemplo– ya que el primero podría empotrar sin problemas al segundo en una pared de un leve empujoncito. ¡Así es chavales!, «Panic Park» es un desarrollo extremadamente divertido donde los *bakalaitos* y demás *chuletas del barrio* pueden demostrar su fuerza y pericia a base de empujones, zancadillas y malos tratos al contrario con el simple objetivo de ganar mientras nos agarramos con saña a la palanca de marras.

Antes de cada prueba estos dos personajillos nos explicarán el objetivo.

La primera prueba es una especie de tutorial donde aprenderemos a jugar en «Panic Park». Tranquilidad, en esta fase no es necesario partirle la pierna a nuestro amiguete. ;-)

De todas formas, debemos agradecer a Namco la gran idea de regalarnos ciertas dosis de originalidad en un sector saturado de nombres que no aportan nada nuevo salvo novedades técnicas y polígonos...

«Panic Park» es alocadamente divertido pero no es una gran alternativa frente a los avanzados «Silent Scope 2», «Tekken Tag Tournament» o «Ferrari 355 Challenge». Pero todo es cuestión de gustos y eso de fanfarronear, luchar contra un amiguete y *pasarnos tres pueblos* empujando con el coxis al enemigo es un entretenimiento que puede engancharnos de por vida. ¡Que te quites hombre!

Nacho

Play Station en Photoshop para que pareciera una rebanada de pan y la llamábamos “Memory Pan”. O hablaba de cómo reciclar tu Dreamcast y utilizarla como: mesita toca-

dor, cajita de música o calzador de mesa. Y ese era el tono general de todos los textos de Juegos & Cía: un desparrame total que empezaba con el titular. Recuerdo que, precisamente, para los titulares de los juegos importantes los redactores escribíamos uno y, a veces —bueno, casi siempre— JL decía que "era una mierda" y nos poníamos a hacer un brainstorming en la cafetería para ver qué poníamos. Cuanto más ridículo y gracioso, mejor, pero a

Un diseño muy particular | El diseño de la revista tenía un punto diferente. Muchos de los elementos se maquetaban con Photoshop, la vez debía ser descriptivo luego se ponían sobre las páginas y se añadían las cajas de texto. y con sentido. Cosas como

Era un currazo pero quedaba genial... ¿no creéis? "Sombra aquí sombra allá…"

para Kiss Psycho Circus, enviábamos una gorra. Esto, "Si te descuidas te frío a

hoy en día, sería explotación tiros” para Dark Reign 2,

infantil o algo parecido, “¿Esto es tenis o ping pong?”

y nos cancelarían casi para All Star Tennis 2000, o seguro. “Pin, pam, pum… y a la lona”

Además, JL aprovecha- para Victory Boxing. O dos

ba esas páginas para clásicos con nombres que meter noticias chorras no tenían por qué referirse a en tono de humor. Por nadie: “Aprieta Manolo que ejemplo, si caía en nues- no llegamos” para la magis-

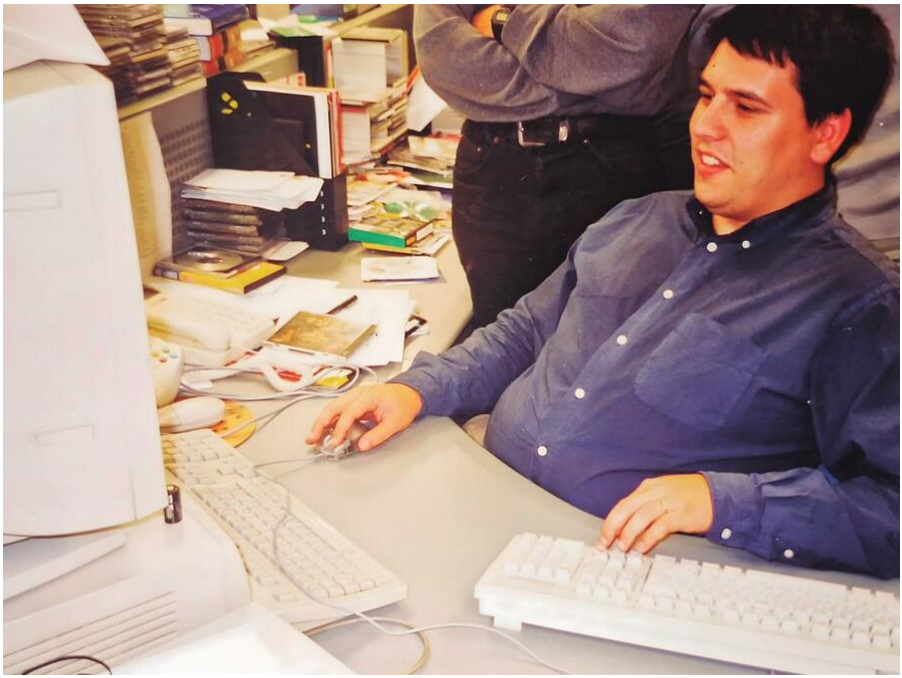
tras manos una foto de tral recreativa Emergency

un coche amarillo cus- Call Ambulance de SEGA y

tomizado con una pega- “Dale a la manivela Manuel”

cómo hubiera sido una hipotética Además, el ambiente era había cambiado la elec- genial y todos nos llevába- Memory Card hecha con pan de tricidad por la gasolina. mos de maravilla, por lo que molde. La mítica Memory Pan O hacía un montaje de En Juegos & Cía. imaginamos que era la tercera evo- do: lo pasábamos en grande. lución de Pikachu, que tina de Pokémon, decía para Panic Park. Resumien-

de toda la vida que diríamos. ayudaba a pasar las largas una Memory Card de una noches de cierres. > >



El ambiente en la redacción era genial | A la iquierda estoy diciéndole a un maquetador “que espabile y que me haga algunos cambios” en unas páginas. A la derecha, José Luis haciendo gala del buen rollo que imprimía a la redacción, con ese gesto de la mano al cámara que no dejaba entrever ningún tipo de roce con sus compañeros.

El misil está llegando a su objetivo

ha explotado el misil? ¿Qué subir el precio de la revis-
hemos hecho mal? Pues ta de 350 a 395 pesetas.

resulta que las cifras eran Para sorpresa de nadie, las

Así las cosas, nos sentíamos sólidas y la revista vendía ventas cayeron estrepitosa-como Delta Force dispues- bastante bien para la época. mente y a pesar de volver a tos a acabar con Screenfun. Pero como dentro de Axel bajar el precio a 375, la re-Y así ocurrió. A principios Springer éramos los últimos vista nunca se recuperó del

del año 2001, la revista de de la fila, desde las altas descarrilamiento. Bauer cerró y, para nuestra esferas se vinieron arriba y De todas formas no creáis sorpresa, nosotros no. ¿No pensaron que sería genial que la noticia inmutó a las

altas esferas. Ellos tenían

ya descontado a Juegos &

Cía. del portfolio de revistas de Axel y prueba de ello es que José Luis ya estaba preparando (a escondidas y sin decirnos nada), lo siguiente que haríamos en la editorial: Computer Hoy Juegos. Por lo que el misil acabó explotando, al poco de cerrar Screenfun, y nosotros nos marchamos a hacer la revista de videojuegos más rara que hayan visto los tiempos. Una

donde cada juego teníamos

La prueba de PS2 fue de las más divertidas que hicimos duran- dores distintos. Pero eso, si os parece, ya es una historia que probarlo en 36 ordena-

te la vida de Juegos & Cía. Con fotos nuestras y todo. para otro PIXELS. P

Te damos la bienvenida a PIXELS, un proyecto editorial que va más allá de las pági-

nas de esta revista y que supone la reunión, después de muchos años, de algunas de

las firmas que han trabajado en la prensa especializada.

“El tal Link protagoniza

¿Ocarina of qué?”

Dicen que para algunos este es el mejor videojuego de la historia. No lo pongo en duda, pero lo mismo se están pasando un poco...

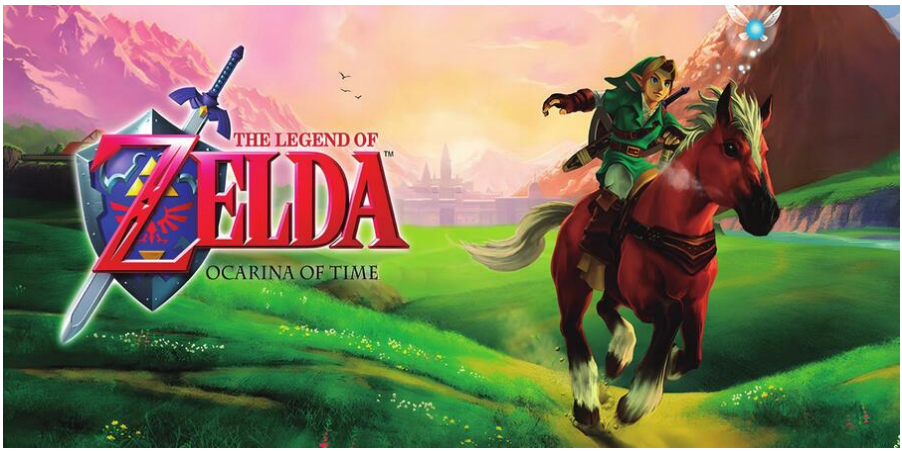
NINTENDO 64 por A ver, me dijeron que épica pero que suena a flau-The Legend of Zelda tita escolar… Y luego Link, Ocarina of Time es ese niño mudo con la expre-“el mejor juego de todos los sividad de un ladrillo atrapa-tiempos”. Así, sin aneste-do en un

mundo de polígo-sia. Una joya intocable. Una nos puntiagudos y NPC que obra maestra. Y claro, con 22 parece tener los ojos pinta- Junior años y un pulgar entrenado dos con rotulador. en los Spider-Man de Sony Pero lo más “legendario” pensé: “vamos a ver cuánto fue el control. Qué manera drama hay alrededor de este de pelearme con el mando. cartucho prehistórico de Nin- Ese “targeting” con el botón tendo 64”. Spoiler: no salí Z, que debería ayudar a fijar deslumbrado. Salí confundi- enemigos, más bien parece do y con dolor de dedos. que juega al escondite con- Lo primero que me reci- tigo. Saltar no se hace pul- bió fue una intro que parece sando un botón, no señor: se sacada de una tarjeta de salta “automáticamente” al felicitación animada del 97. llegar al borde. ¡Wow! Tec- Un caballo en “slow motion”, nología punta de 1998. Y el una música que intenta ser inventario, ni hablemos: >>

64

SUMARIO

APRENDED ABUELOS



cada vez que quiero usar no te lanzan a la jungla

algo, pausa, menú, cam- sin mapa, simplemente no

biar botón, salir. Repetir. existían. Y eso se nota.

¿Esto era divertido? Me alegra que Ocarina

Es una gran noticia que la of Time fuera revolucio-

cámara tenga vida propia. nario en su día. Pero no,

A veces mira lo que quiero no es el mejor juego de la

y otras veces enfoca al historia. Es como compa-

árbol más cercano, como rar un Nokia 3310 con un

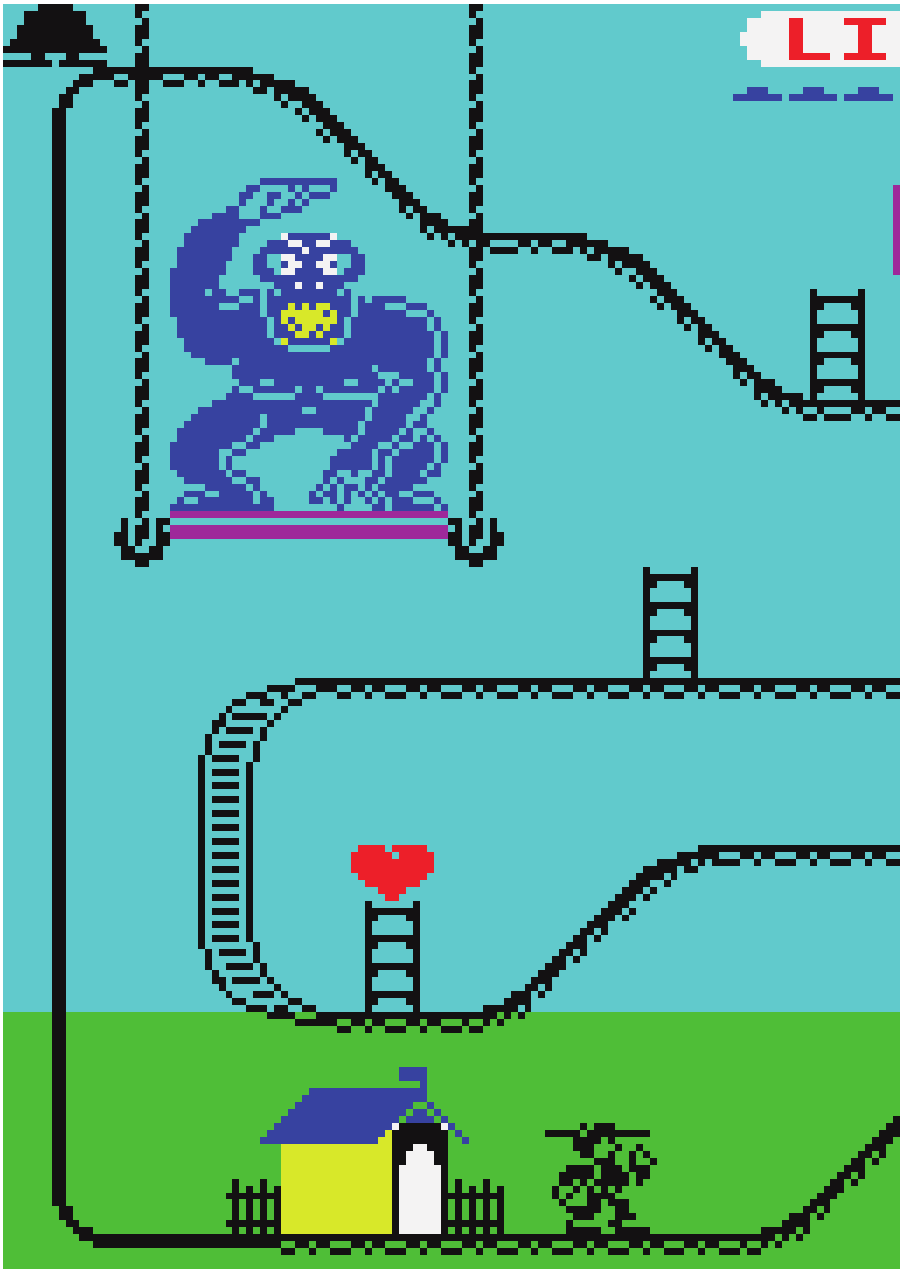
si fuera el protagonista. Y iPhone. ¿Icónico? Sí. ¿Ju-

que no se te ocurra volver al te en explorar un mundo que gable hoy en día sin llorar? Templo del Agua. Jamás. claramente fue hecho con No tanto. Así que dejemos Porque ahí el juego se con- muchísima dedicación. Pero a esos nombres en su mo-vierte en una clase de pacien- seamos sinceros: muchas de mento puntual de la histo-cia avanzada sin créditos. las cosas que hoy damos por ria, valorémoslo, pero no le

¿Es todo horrible? No. La sentadas en los juegos mo- hagamos volver a entrar en

banda sonora tiene su en- dernos, como una cámara casa. Porque veremos que el canto, y hay algo interesan- libre decente o tutoriales que tiempo pasa para todos. P

Coger gallinas y maltratarlas lanzándolas sin casco es un deporte bastante extendido en los Zeldas que han visto Tiene la boca abierta, ¿no? Por si acaso le apuntaré con el los tiempos. Y por lo que dicen era divertido. botón Z, no sea que me lance algo a la cabeza.

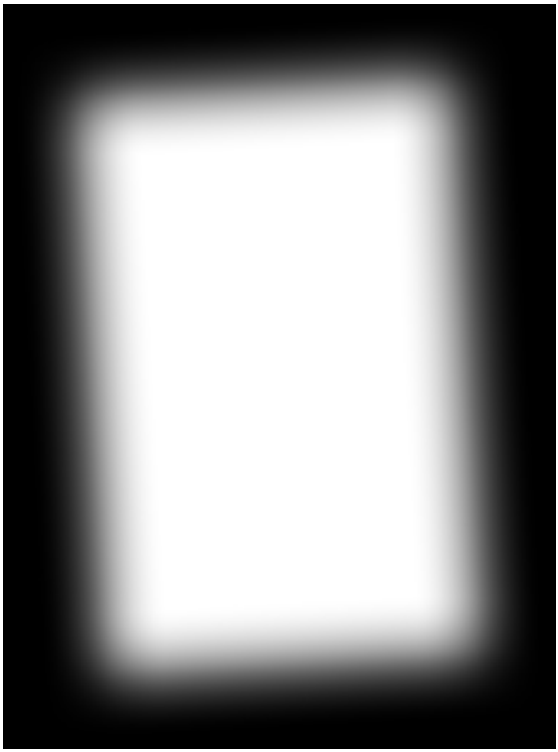


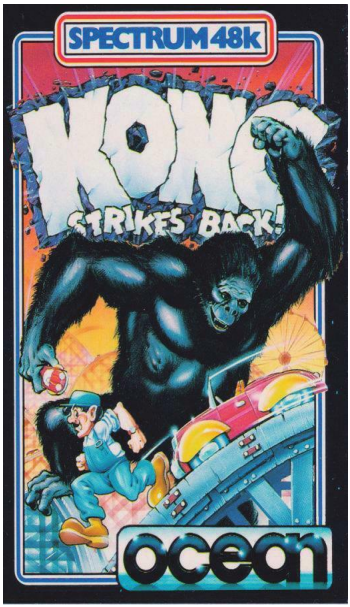
En este número viajamos a nuevas tierras pixeladas y, en esta ocasión, vamos

SUMARIO

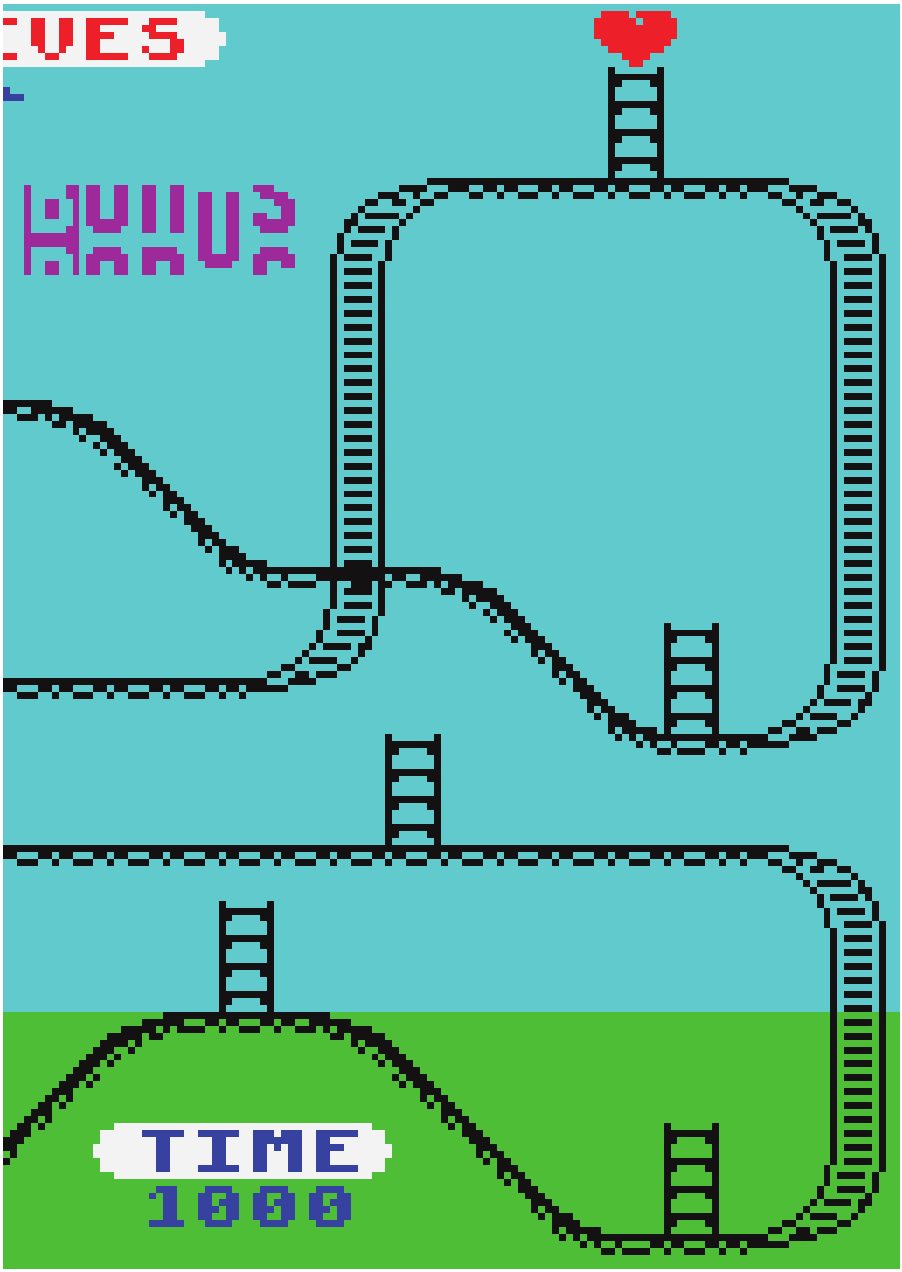
a comprobar ese juego, esa pantalla, que cautivó al autodenominado “Gran Alto

Elfo”. ¿A que reconocéis por dónde van los tiros de su pasión por el gaming?




SPECTRUM 48k
KONG
STRIKES BACK!
ocean

por Marcos García

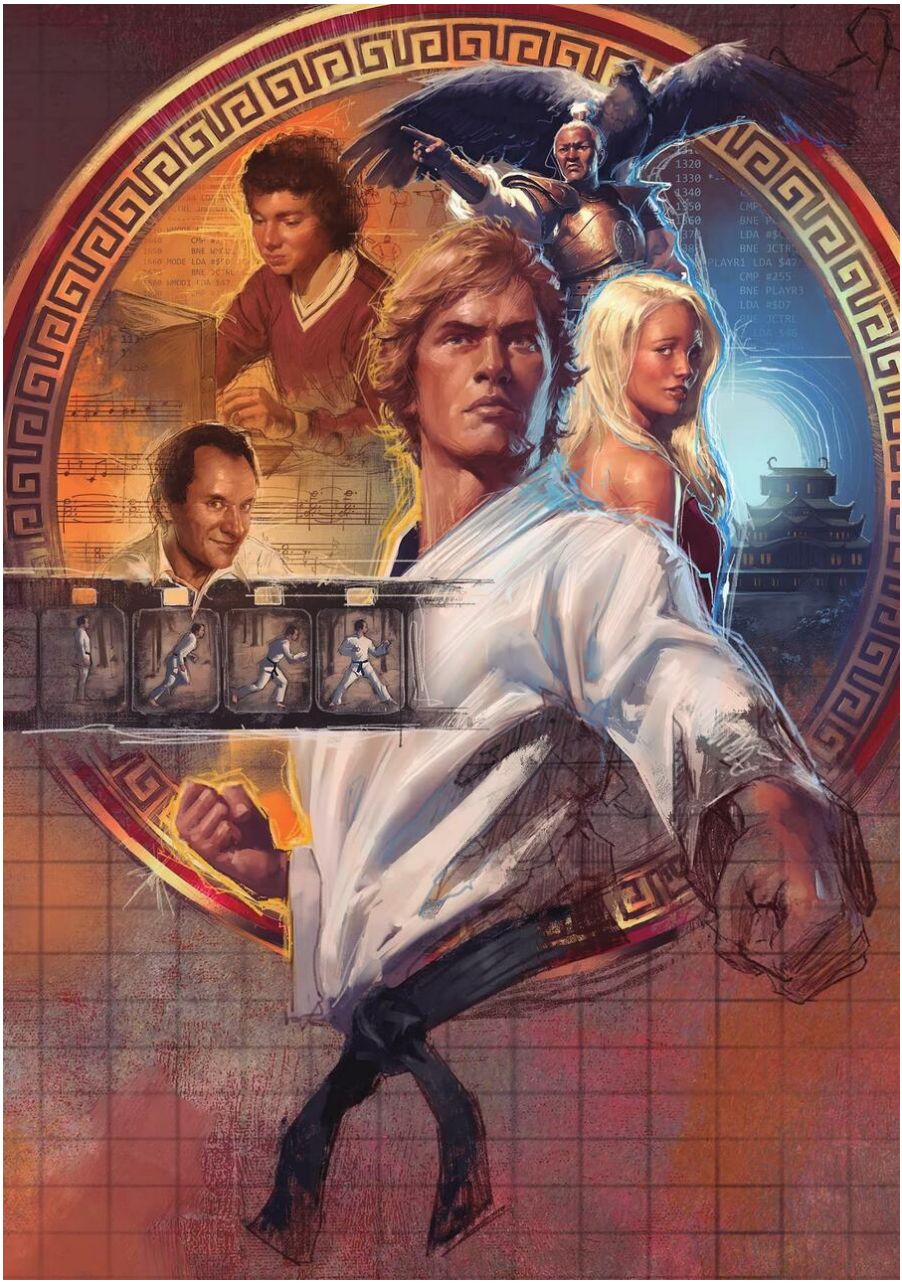


Locura de Ocean KONG Strikes Back!

Tras el poco afortunado Kong de 1983, Ocean volvió a la carga en 1984 con un nuevo clon, esta vez inspirado en Mr. Do's Wild Ride, de Universal. En esta ocasión el resultado fue bastante mejor, al menos desde mi punto de vista, y seguramente se debió a los dos ingenieros lúdicos a los mandos: Nigel Alderton (Chuckie Egg) y el siempre recordado Jonathan M. Smith. Curiosamente, Kong Strikes Back! fue la segunda creación de "Joffa" tras Pud Pud in Weird World.

El segundo Kong de Ocean adaptaba la mencionada creación de Universal, pero con las premisas de Donkey Kong: un gorila, una princesa en apuros y un héroe inspirado en Mario, aunque en este caso ataviado

con una especie de sombrero cordobés. Las cuatro fases plataformeras del clásico de Nintendo eran sustituidas aquí por otras tantas montañas rusas, que había que superar esquivando los coches y otros obstáculos… o destruyéndolos con bombas. A nivel jugable, era una delicia: adictivo, preciso, divertido y, además, muy resultón en el apartado gráfico. Como detalle curioso, los marcadores de tiempo y vidas aparecían en un lugar distinto en cada pantalla. Era la mano del binomio Alderton-Smith, que fueron bastante rápidos a la hora de recrear el tercer Mr. Do!, estrenado en los salones recreativos. Esta vez la locura de Ocean sí que mereció la pena. P

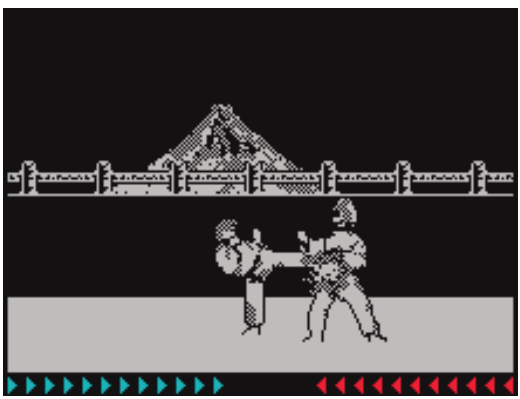


Cuando los juegos Cuando los juegos

comenzaron a comenzaron a

ser películas ser películas

KARATEKA™



También en “micros” de 8 bits | El éxito de Karateka permitió a Jordan Mechner, y a Broderbund, llevarlo a infinidad de ordenadores de la época. Como ZX Spectrum (arriba a la izquierda), Amstrad CPC (debajo) y Commodore 64 (en grande). En todos guardaba esa esencial del original.

En 1984 apareció un juego para Apple II que transformó de una forma radical el concepto

H narrativo de los videojuegos. ay videojuegos que, vídeo con su padre subien-cuando los ves, rá- do y bajando de varios ob-pidamente compren- jetos y dando patadas al

des que tienen algo espe- aire (el hermano lo hizo

por sean. Ahí tenéis a los Tetris, cómo los pocos acordes de José Luis Sanz Arkanoid o Pong, que da cial. Por muy sencillos que para Prince of Persia), o de

la música también se debie-

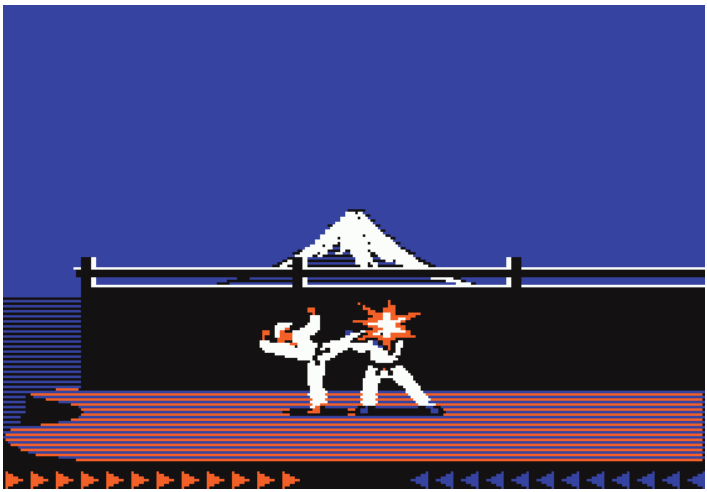
igual cómo los vistamos que ron al talento musical de su

lo que tienen dentro y les progenitor. hizo famosos no se pierde

nunca. Y algo así ocurre con Un nuevo Karateka, el primer video- lenguaje audiovisual juego de Jordan Mechner.

Corría el año de Los Caza- Aquellos años fueron trepi-

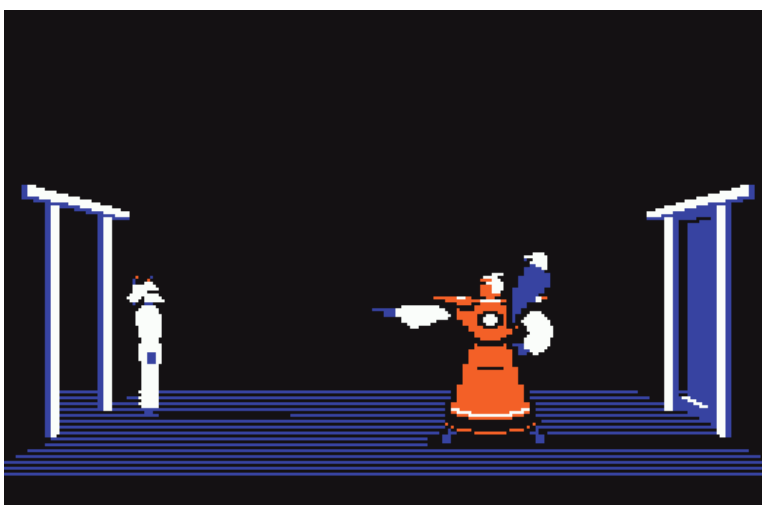
fantasmas cuando se puso dantes, no tanto por la can-a la venta un título para tidad de innovaciones que Apple II (todas las panta- tuvieron lugar en muy >> llas del artículo corres-



ponden a esa versión)

gracias a que el joven

Jordan había podido
ahorrar para hacerse
con uno. Pero no os
vamos a dar el tostón
con la historia de cómo
lo hizo, esas anima-
ciones que grabó en



tenía que ver con En Karateka percibimos,

narrar una historia, desde su primer fotograma desarrollar a unos —y conviene puntualizar eso personajes y po- de “fotograma” y no “pantalla

nerlos en pantalla de título”— que se presen-actuando era una ta como una película, muda, asignatura pen-pero con una clara narrativa

diente que alguien que mezcla acción y roman-debía haber explo-
ticismo. No hay apenas una

rado ya. Y aunque interfaz en pantalla, ni si-

pocos años, relacionados hubo varios intentos, segura- quiera un HUD con puntua-

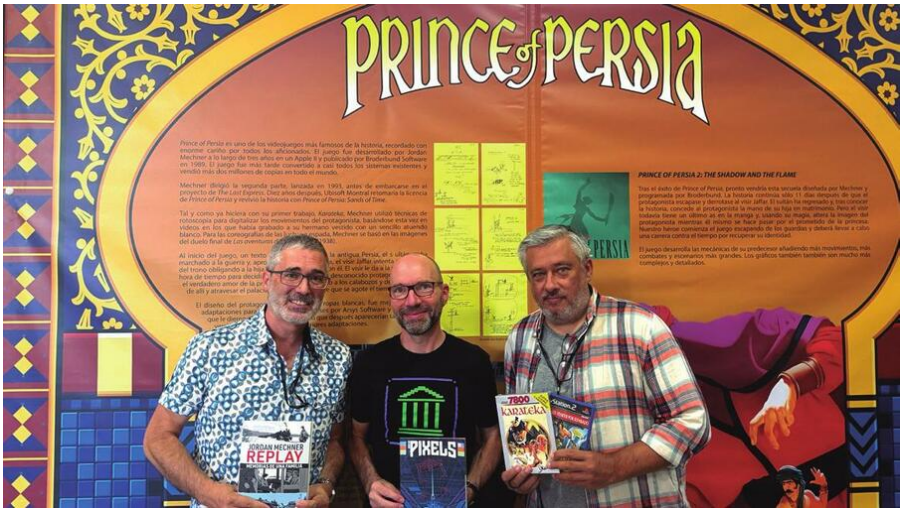
con la informática y los vi- mente el de Karateka marcó ción visible: todo el foco se deojuegos, sino porque ese esa necesidad de muchos centra de forma exclusiva en medio que se estaba des- programadores por querer la acción y en los acertados cubriendo todavía tenía que contarnos una historia. encuadres que van contán-

sentar las bases de su len- donos la historia. guaje audiovisual. Los juegos podían Un héroe sin nombre tiene

Habíamos visto naves ser cinematográficos que llegar e infiltrarse en

disparando a otras naves, la fortaleza del malvado

comecocos zampando fan- Con la llegada de Karate-Akuma para rescatar a la tasmillas o coches corriendo ka nos quedó claro que los princesa Mariko. Jordan por circuitos infinitos. Incluso juegos podían contar una his- Mechner, influenciado por un mono en lo alto de una es- toria con ritmo, con un mon- su amor al cine clásico, por tructura tirando barrriles a un taje y destilando emoción. Es las películas de Kurosawa, pobre hombrecillo con bigote, más, como ocurre en el cine, y por la estructura narrativa pero en la casi totalidad de esos videojuegos podían de los seriales de aventuras las ocasiones, y dejando a un llegar al extremo de conmo- así como el lenguaje visual lado las viejas aventuras con- ver y asombrar aunque fuera de las películas de samuráis versacionales, todo lo que con muy pocos recursos. y artes marciales, com-
>>



PIXELS con Jordan Mechner | El genio de Karateka visitó el pasado mes de julio el Museo Arcade Vintage de la ciudad de Ibi, Alicante, donde dio una interesante charla sobre su trayectoria vital y familiar, reflejada en un libro ilustrado por él mismo titulado Replay. Allí pudimos charlar con él y asistir al estreno mundial de su documental “Jordan, itinerario de un pionero”, dirigido por el francés Marc Azéma y que veremos en diciembre.

Versiones de Karateka para todos los gustos

Karateka fue un éxito inmediato tras su lanzamiento en Apple II, pero Broderbund no tardó en comenzar una ambiciosa estrategia de expansión a cualquier sistema de la época. A los “ports” ya mencionados –en la página 69– de ZX Spectrum, Amstrad CPC y Commodore 64, debemos añadir los ordenadores Atari de 8 bits, MSX, consolas como NES y Atari 7800 e incluso MS-DOS, Atari ST y un tal PC-98 en Japón. Especial atención a una versión para las míticas agendas electrónicas Palm del año 2001.

NES. PC 98.

ble, existe y es funda- atrevió a romper ese flujo de

mental en Karateka: juego en favor del drama.

hay elipsis tempora-

les, aparecen parale- Un homenaje al cine,

lismos narrativos con desde el videojuego acciones simultáneas

y todo eso ayuda a Hasta el uso de la rotos-construir una tensión copia es un homenaje al dramática que se va cine (Disney lo usaba desde consolidando gracias Blancanieves en los años a ese ritmo visual. 30), y ya vaticinaba un tra-

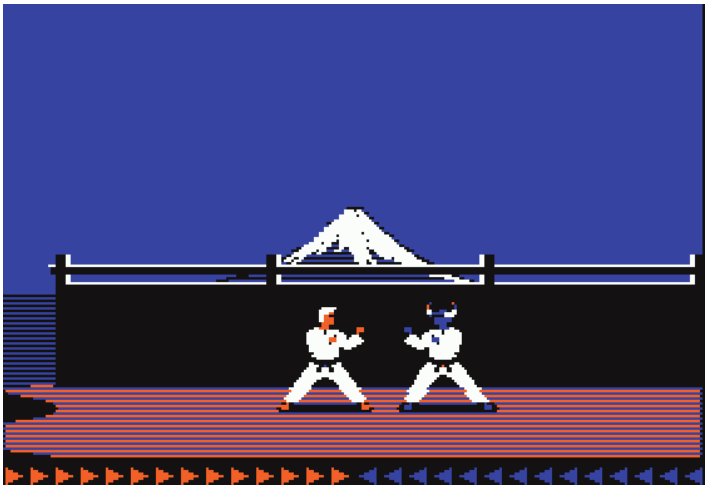
puso una experiencia que En el juego la acción no es bajo que intentó no olvidarse se siente desde el primer continua: se para y mues- de unas raíces audiovisuales

instante como una película tra otros escenarios, otros que, desde la llegada de Ka-muda proyectada en un viejo personajes, otros hechos. rateka, siempre se han mez-cine de los 80. Recurre a so- Es más, buena parte de la clado. Con el paso de las dé-corridos cortes de cámara magia de Karateka es que el cadas esas influencias han

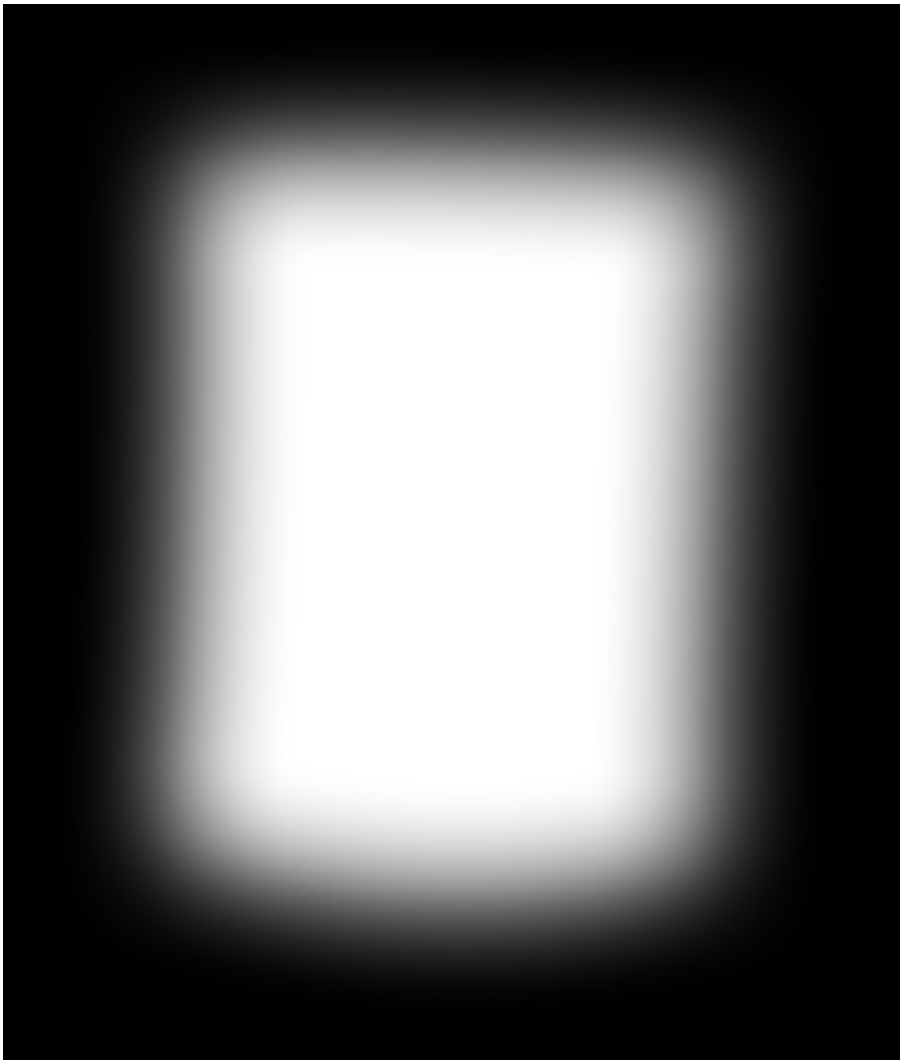
para modificar el punto de jugador no controla esos pa- sido

recíprocas, pero ya en vista e introduce planos de sajes: los mira, como en una 1984, Jordan Mechner soñó

reacción –algo inaudito en película, y actualiza la situa- una forma de hacerlo. P los videojuegos de enton- ción, incluso su papel ces– para enseñarnos cómo dentro del relato. Akuma está observando lo Y es que en un que le rodea desde su trono, tiempo en el que los o cómo la propia Mariko se videojuegos eran en muestra más inquieta en su esencia “loops” inte-celda cada vez que derrota- ractivos de disparos mos a un enemigo. o saltos, sin mostrar

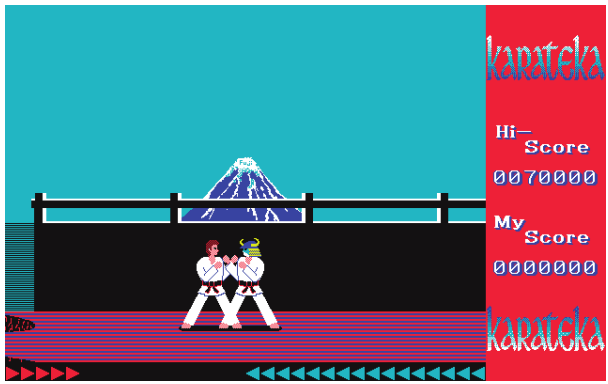


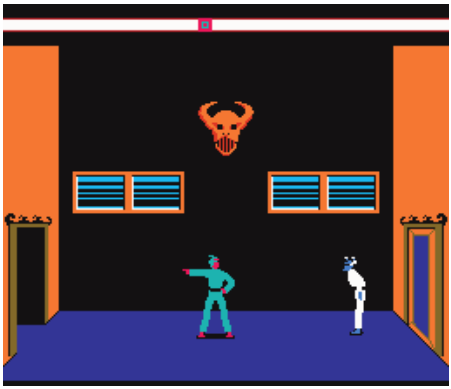
El montaje, en el sentido apenas ningún con-

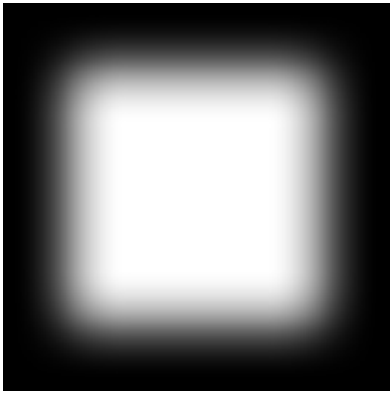


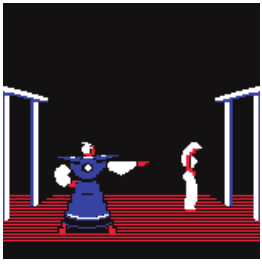
más cinematográfico posi- texto, Karateka se

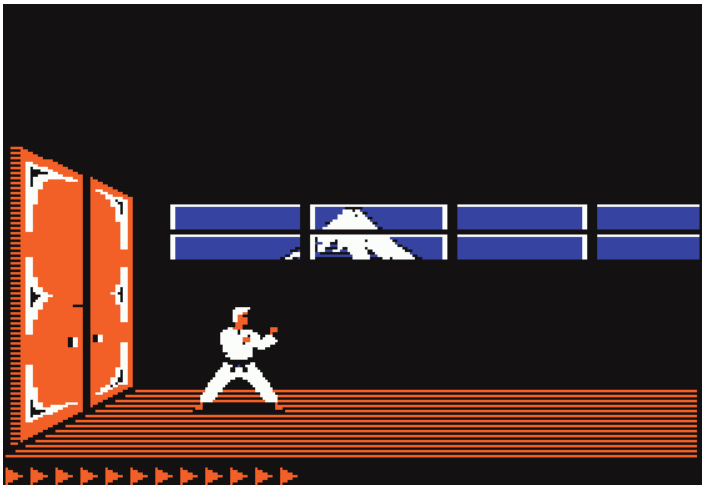
palm
m505
abc
123

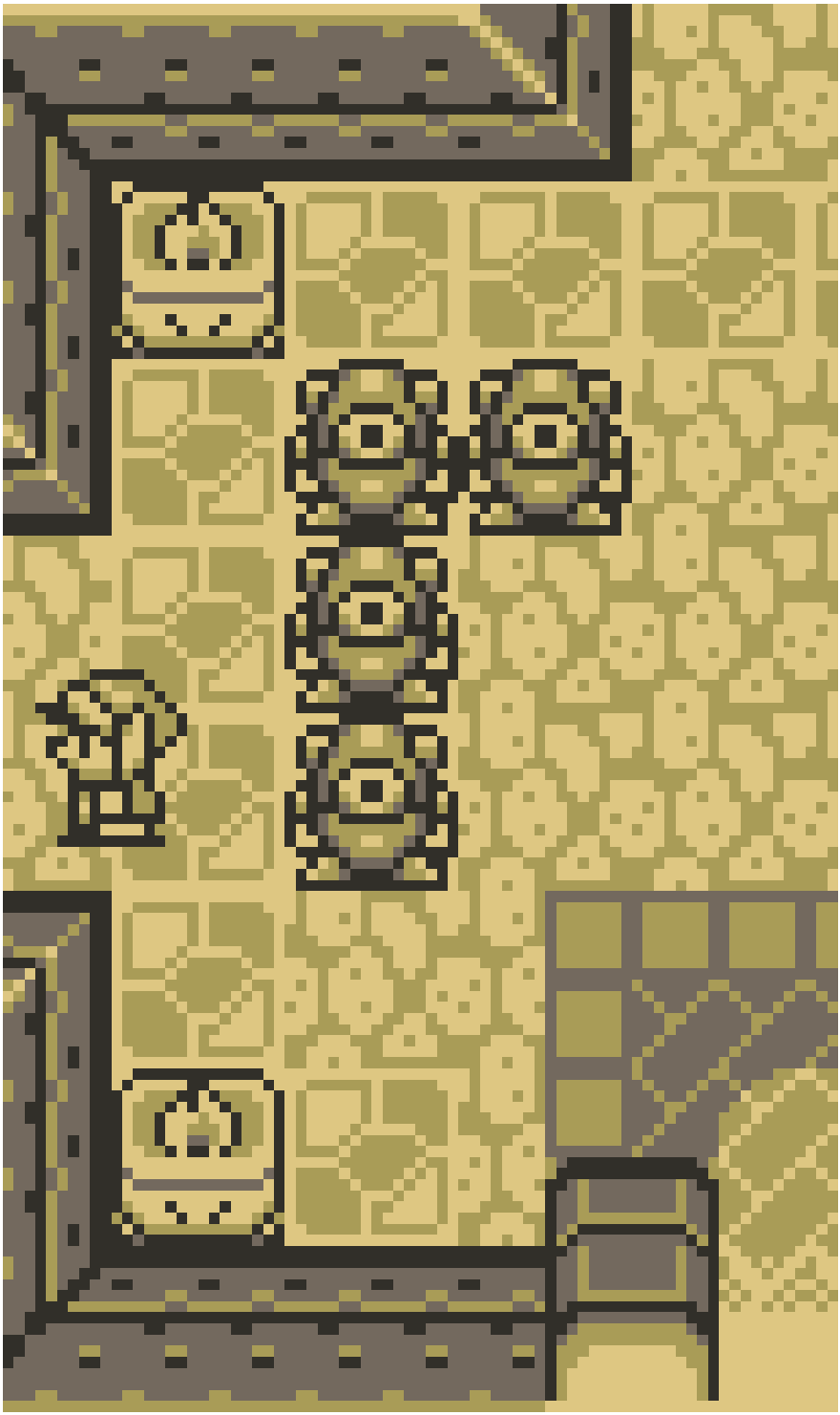

karateka
Hi—Score
0070000
My Score
0000000
karateka



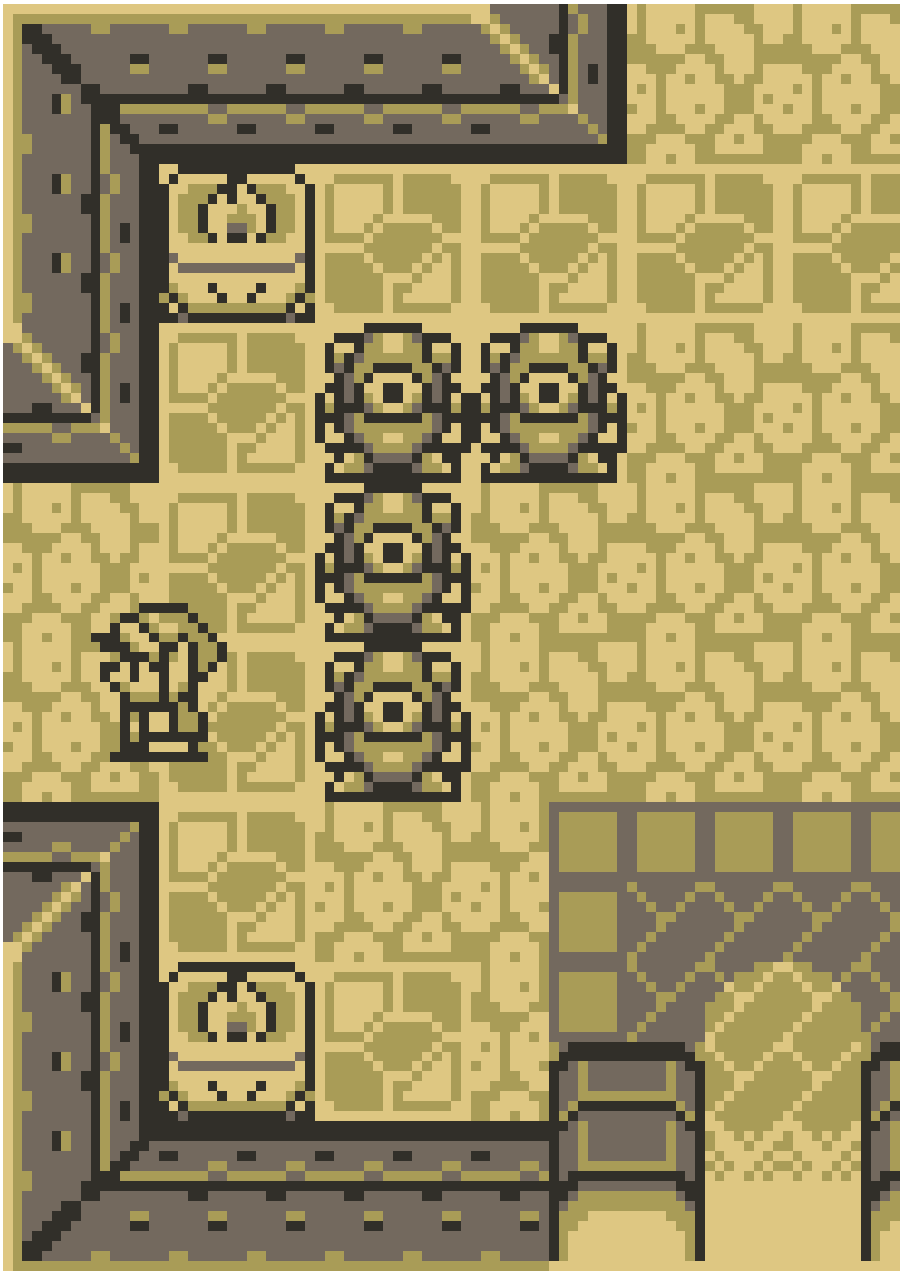






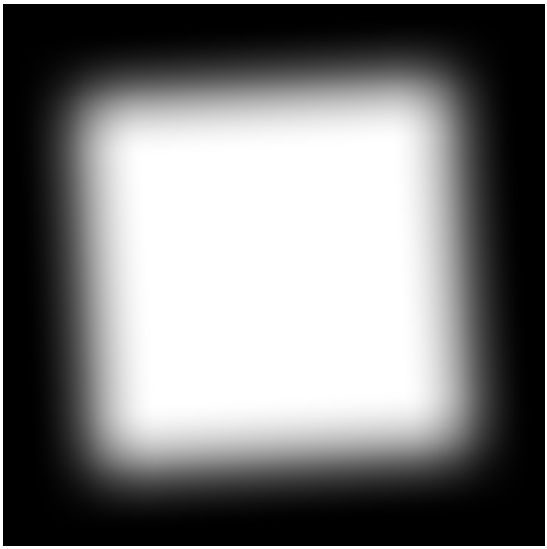


Un Zelda siempre es un lugar feliz al que volver, aunque para José Luis, aquel

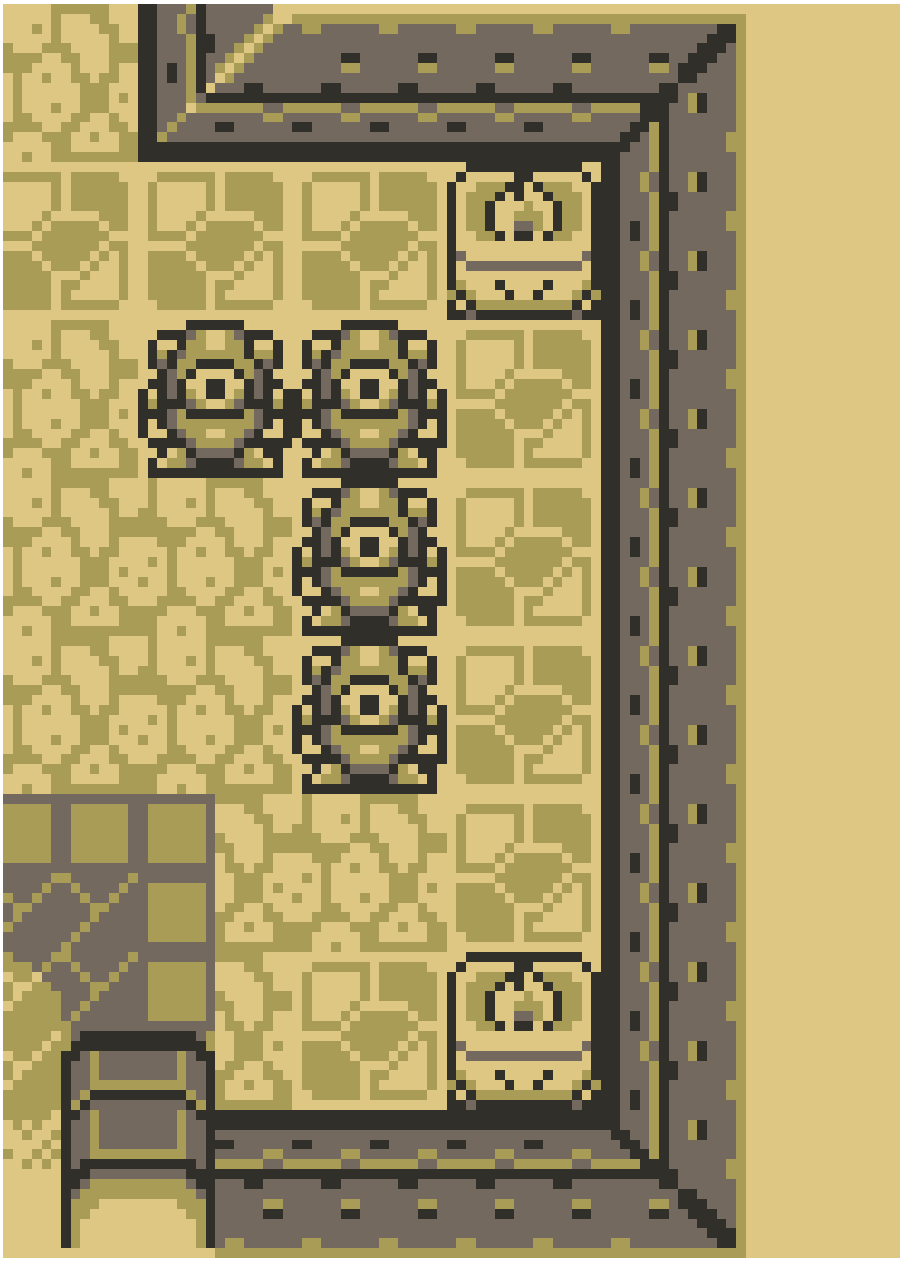


Link’s Awakening de Game Boy parece que le robó el corazón. No descartéis

que todo sea una pose y que no lo haya jugado en su vida. Así es él...



Nintendo
GAME BOY
OFFICIAL
GAME BOY GAME PAK
THE LEGEND OF
ZELDA
LINK'S AWAKENING
Nintendo



por José Luis Sanz

¡Qué locura!

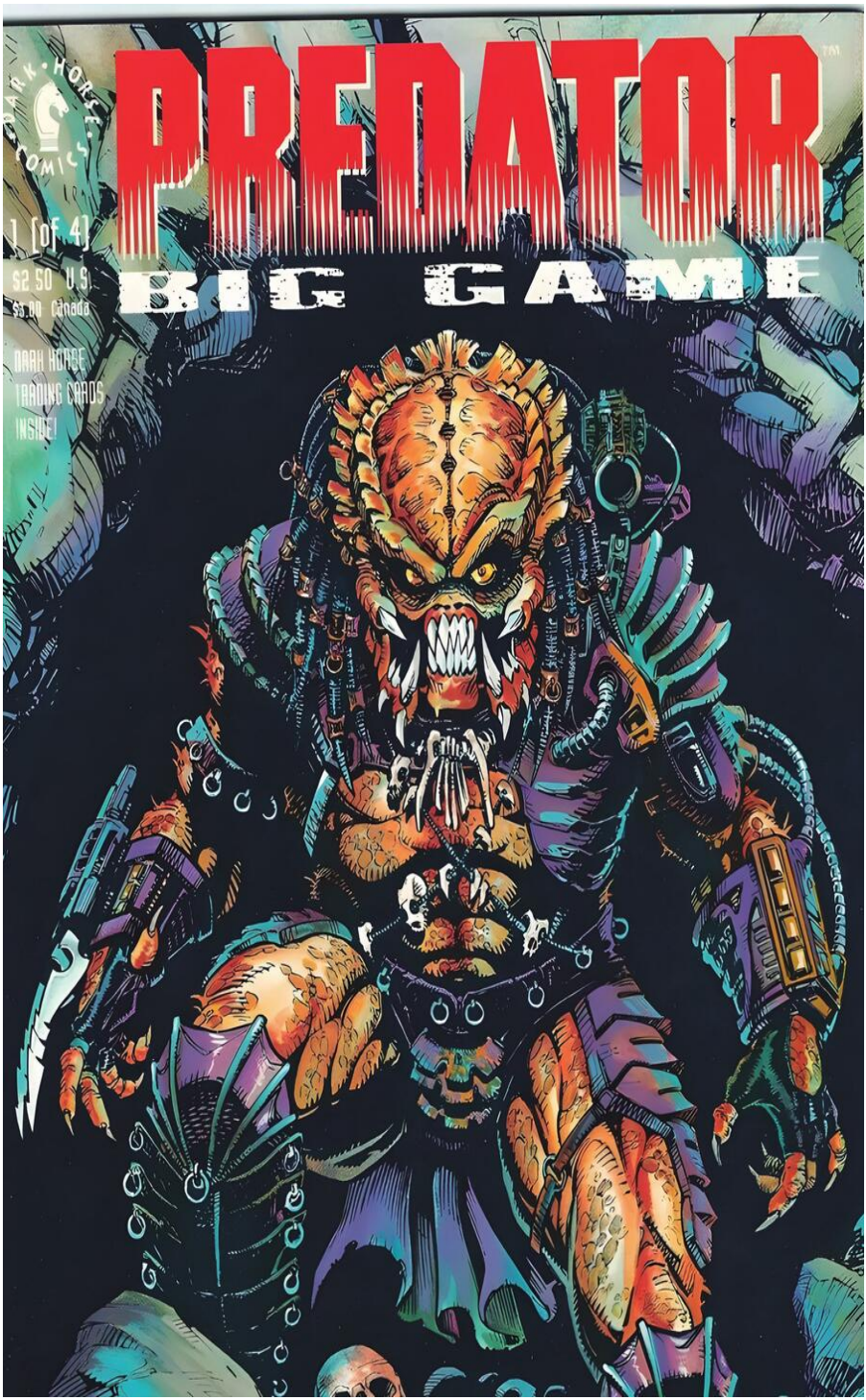
Tengo que reconocer que los

primeros Zelda de NES no me

llamaron lo más mínimo. Es más, hablando de RPG en NES, casi que le eché muchas más horas al maravilloso Willow de Capcom que al propio Link, pero todo cambió cuando A Link to the Past se estrenó en SNES.

Ese cartucho redefinió por completo la saga y la lanzó hacia el estrellato planetario. Así que tras jugarlo, ¿qué creéis que quería el José Luis de principios de los 90? Efectivamente, lo que esperaba era tener la ocasión de llevarse un juego así por la calle, en Game Boy nada menos. Y Nintendo escuchó sus plegarias con este The Legend of Zelda Link's Awakening, que básicamente se valía de las ideas del cartucho de SNES para hacer lo propio en la portátil. Y el resultado fue espectacular. Un mapa abierto (bueno, si teníamos los objetos correctos), mazmorras a cuál más divertida y laberíntica, y todo el rosario ya de sonidos que, si cierras los ojos, puedes escuchar simplemente por haber descubierto un secreto o haber abierto un nuevo camino. Esta maravilla de Game Boy me robó el corazón y lo hizo además a lo bes-

tia. Sin preguntarme si eso es lo que quería. Así es Zelda, va a lo suyo y arrampla con todo. P


DARK HORSE COMICS
1 (OF 4)
$2.50 U.S.
$3.00 Canada
DARK HORSE TRADING CARDS INSIDE!
PREDATOR
BIG GAME

Un extraterrestre

armado junto a

un Jedi en ciernes

Hay veces que falta plantilla para dar varie-dad a las revistas, así que hay que tirar de co-laboradores externos, del borde de la galaxia.

N **Gente que es mejor no cruzarte por la calle.** o pensaba hablar de En las redacciones mí y de mis cosas. Es siempre faltan manos

algo que me da urti-

caria, no me apetece lo más Efectivamente, nunca las

mínimo porque es algo así redacciones de las revistas como darse uno importancia. de videojuegos han contado

Y si esa “virtud” no me gusta con el personal que se nece-

en los demás, imaginad si lo sitaba. Si tenían mucho éxito

perpetro a título personal en la cosa estaba mejor, pero si

por José Luis Sanz estas páginas de PIXELS. hiciéramos una regla de tres

El caso es que si salgo calculando las páginas por

aquí a contar esto es porque cabeza, la cuenta nos salía

me lo habéis pedido. Como siempre a pagar. en los últimos números de Y ya es mala suerte que

PIXELS hemos publicado ese desajuste saliera siem-análisis y ajustes de cuentas pre negativo, por lo que los

de un tal I.M. Predator, pues responsables de las revistas

habéis preguntado que quién siempre acaban por recurrir

era ese buen samaritano que a un plan infalible que tendría

amenaza a todo el mundo su reflejo en el staff. Y ese con sus armas láser desde recurso fácil era tan simple el espacio exterior. Así que como pedir a un redactor que

aquí estoy para contarlo. se creara un “alter ego”. >>

Sciammarella, detrás de las caricaturas

Las caricaturas en Grupo Zeta | Las ilustraciones de los redactores y colaboradores de las revistas de Grupo Zeta fueron obra de nada más y nada menos que Agustín Sciammarella, dibujante gráfico argentino habitual de las páginas de El País desde 1992 y que ha gozado de una exitosa trayectoria en medios de comunicación de España o Italia: fue el autor de uno de los dibujos más recordados de Miguel Induráin en una de sus participaciones en el Giro. A lo tonto, todos los (gamberros) de Grupo Zeta nos hicimos con un original firmado por el que es ya uno de los dibujantes gráficos más prestigiosos.

Eso, como estarás adivi- ego" de José Luis Sanz, alias

nando, no aliviaba la carga J.L. Skywalker en aquellos de trabajo de la redacción, tiempos de Mega Sega? que seguía siendo la misma, Bueno, el chiste casi se solo que a ojos de los lecto- cuenta solo. Al igual que res parecíamos legión. Ya HAL en la peli 2001 era IBM no estaban en Mega Sega cogiendo las letras anterio- solo José Luis y Bruno, tam- res del abecedario, I.M. eran bién aparecían (además la anterior y la posterior (si de los redactores de Super no, hubiera sido I.K. y que- Juegos), un tal Némesis y daba fatal) a J.L. y lo de un tal I.M. Predator. Con Predator, ya vino solo por sus respectivas caricaturas el propio personaje, del que en las que, obviamente, se uno era un fan irredento en daba por hecho que el pare- los 90. Aquellos cómics de cido era el mismo que el del Aliens vs Predator fueron redactor original. mágicos cuando se lanzaron

y, sobre todo, se estrenó una

De una Odisea segunda película y algunas

a otra OdiSEGA tiendas de bandas sono-

ras comenzaron a vender

Con este sencillo ardid la (“bootleg”) el score original variedad de colaboradores de Alan Silvestri de la peli

y firmas aumentaba, aun- de Schwarzenegger.

que a buen seguro, todos El resultado de todo esto es

vosotros veíais el truco de que trabajábamos lo mismo,

magia desde lejos. Ahora con pocas manos, pero feli-

bien, ¿por qué el nombre de ces de interpretar dos pape-

I.M. Predator para ese “alter les en cada número. P

GAME & WATCH

MULTI SCREEN

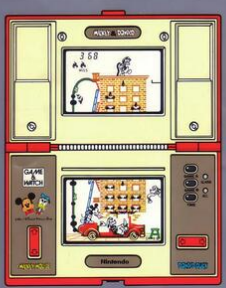
OP-51 OIL PANIC™

DK-52 DONKEY KONG™

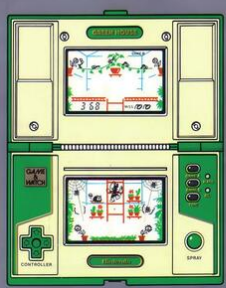
POCKET POWER

TWO-WAY
MICROCOMPUTER GAMES
WITH BUILT-IN ALARM.

MW-56 MARIO BROS.™



DM-53 MICKEY & DONALD



GH-54 GREEN HOUSE™

JR-55 DONKEY KONG II™

© WALT DISNEY PRODUCTIONS
NOTE: The distribution of this product in foreign countries other than Japan shall require prior approval from Disney.

El Corte Inglés

Nintendo®

“Acróbatas simples,

diversión desatada”

Philips Videopac en España no pudo acabar con la hegemonía de Atari 2600. Pero nos

E **dejó algunos placeres culpables increíbles.** sta sección es obra la, se trataba de un concepto vuestra. Fue Eduar- ideado y creado por la propia

do Hernández el que Philips para alimentar a su

nos escribió un email con- criatura. Llevaba el número

tándonos que estaría bien 33 en la lista de cartuchos tener una sección llama- disponibles y era tan senci-da “Placer culpable” y que llo que asustaba. Pero ahí

por José Luis Sanz fuera precisamente de eso: radicaba buena parte de su

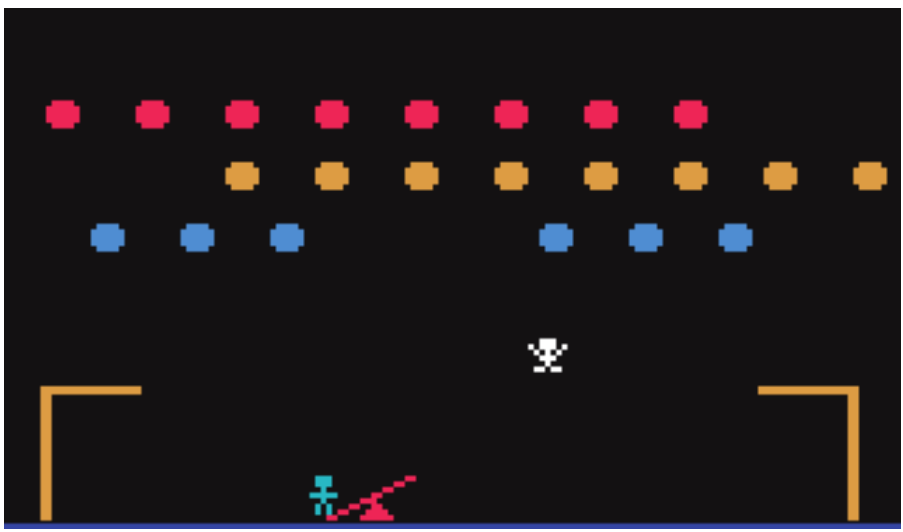
juegos que no son clásicos, encanto, como ocurre con

ni obras maestras, pero a los grandes nombres que los que volvemos de vez en tienen una idea tan tonta que

cuando para jugar porque parece casi obvio que se le nos siguen entusiasmando. puedan ocurrir a alguien. Y en el estreno de estas pá- En mi caso descubrí esta

ginas quiero acordarme de maravilla de Jumping Acro-Jumping Acrobats. bats cuando mi padre nos

Este cartucho se lanzó a fi- regaló en 1983 (a mí y a



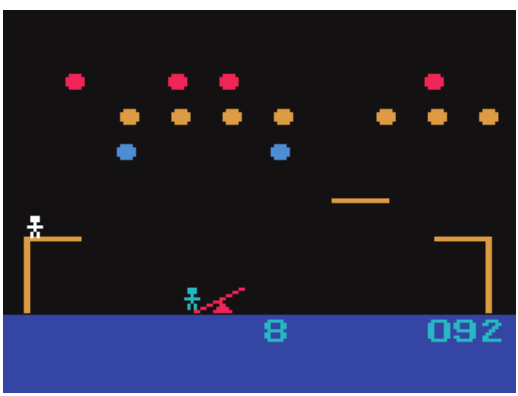
nales de 1981, en diciembre, mis hermanos) una Philips

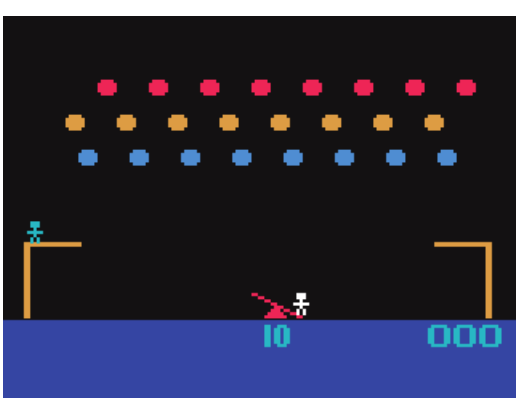
para el modelo Philips Vi- Videopac G7400 con dos

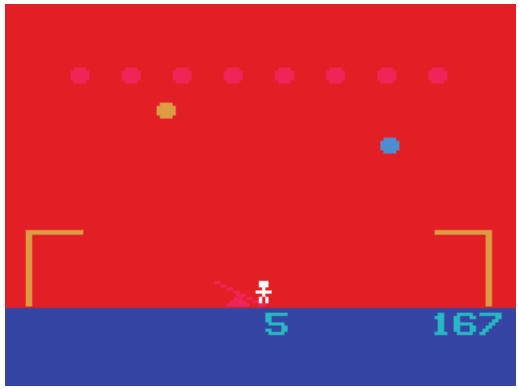
deopac G7000 y, como casi juegos: Freedom Fighters y

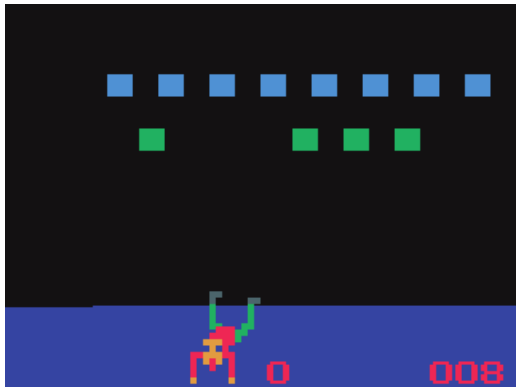
PHILIPS VIDEOPAC >> todo el catálogo de la conso-Pickaxe Pete. El número

33 llegó más tarde, junto a la parte superior de la panta- de cálculo matemático por Neutron Star, pero el flecha- lla. Para colmo, cuando caías saber dónde va a caer el zo fue fulminante. Desde la de bruces porque hacías personaje y el efecto e im-primera partida quedé (que- un mal cálculo, el acróbata pulso que le podíamos dar damos) prendados de ese aparecía en una dramática para darle un ángulo más o saltimbanqui que se lanza animación rompiéndose los menos acusado, nos puso en desde la plataforma al co- piños, como podéis ver en la contacto con una especie de lumpio y luego tenemos que captura de más abajo. emulación de físicas que por ir manejando a los dos prota- Era rápido, directo, se en- entonces resultaba impen- gonistas subiendo y bajando tendía a la primera y ofrecía sable. Este legendario Jum- mientras intentan acabar con muchas variantes para uno ping Acrobats (P.T. Bar- todos los globos, cuadrados o más jugadores. Nunca te num's Acrobats! en USA) o lo que sea que aparezca en cansabas de él y esa mezcla es mi placer culpable. P

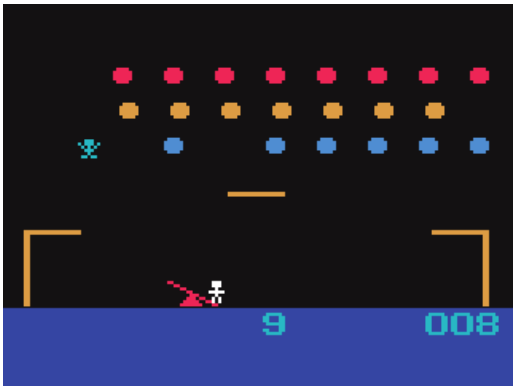

8
092

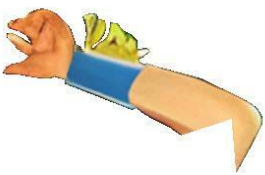

10
000

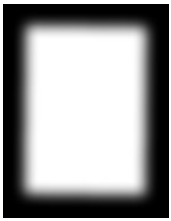

5
167


0
008

8
012

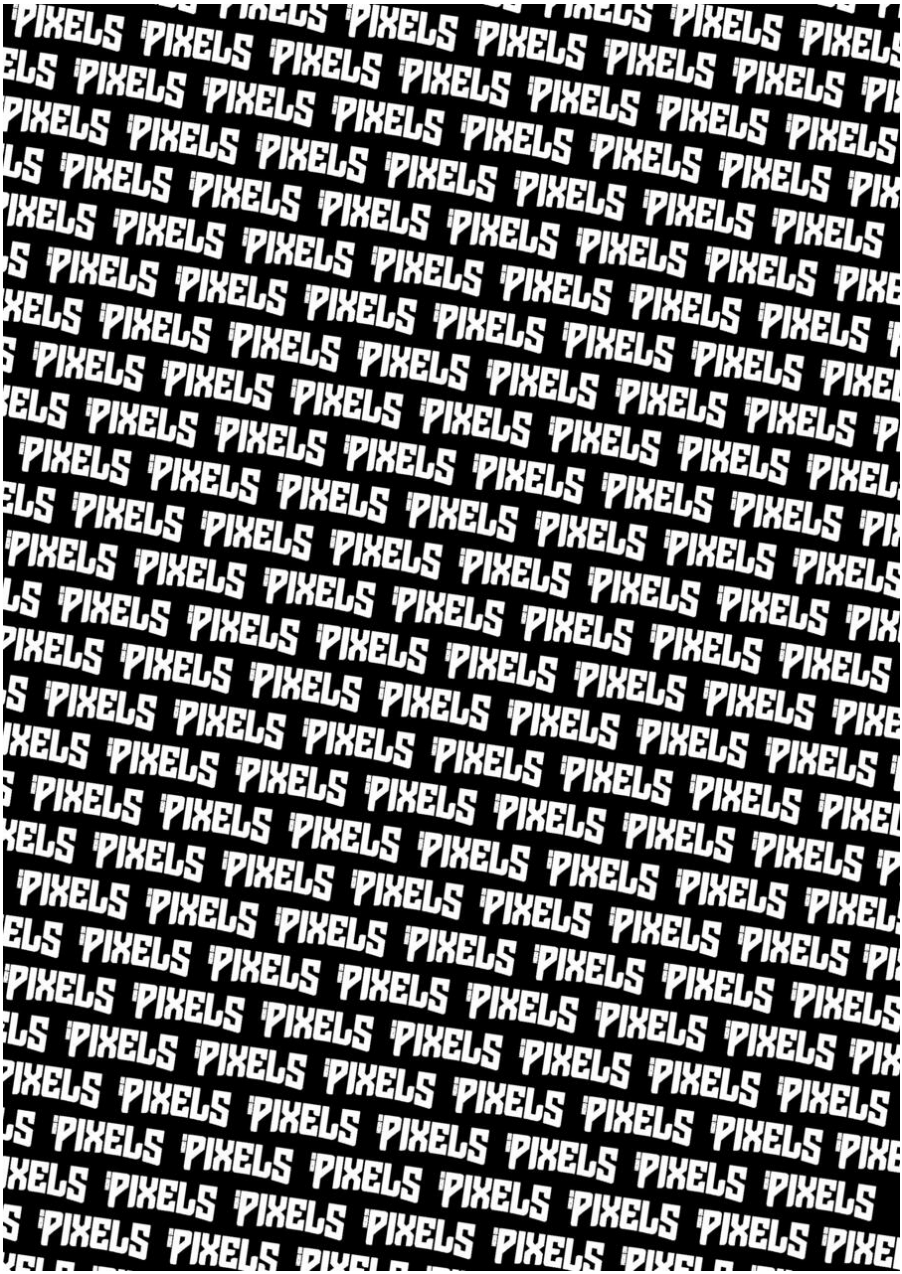

9
008





PHILIPS
VIDEOPAC
33
10 Variations

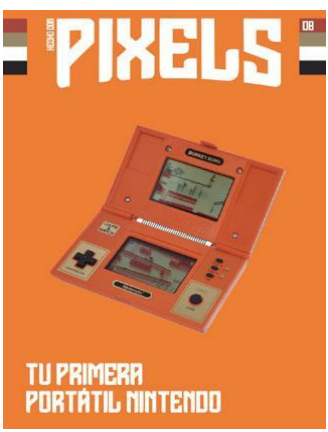
VECTOR GRAPHIC COMPUTER
G7000

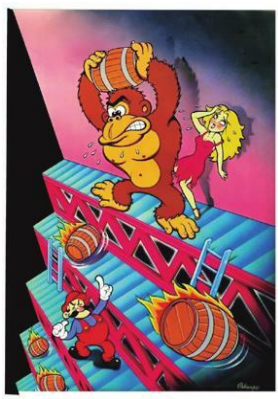


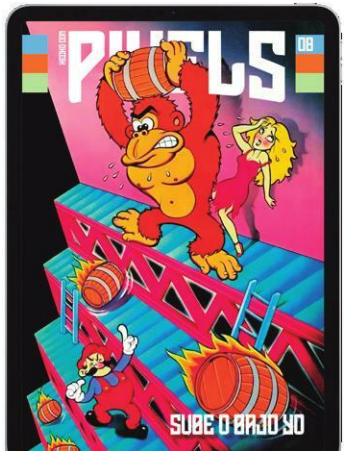
Lectores que han comprado PIXELS Edición Coleccionista

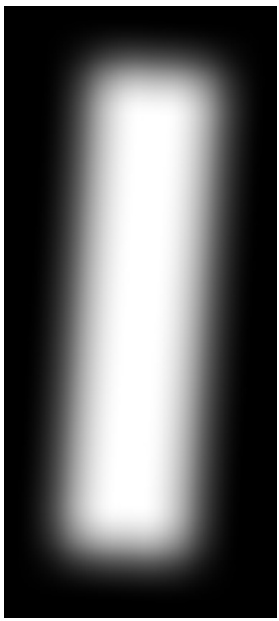
Abel Martínez Mecina Carlos Casado Freire Enrique Condo Folgado Acaymo Navarro Cerpa Carlos Crespo Ochoa Ernesto Martín Laso Adolfo Fernández López Carlos Duran Gil Ernesto Viejo Adrián Villa Muñoz Carlos Fernández Marcilla Esteban Bernal Castello Agustín Jurado Méndez Carlos Insua De La Fuente Eugenio Fernández Manrubia Alba Pendón Sanabria Carlos Rubio García Fco. Fidel Ortega Espliego Alberto Escolano Sánchez Carlos Urbano Corrochano Felipe Méndez Garrido Alberto José Conde Barrios Celedonio Nicolás Félix Páez Pavón Alberto Marín Blanco César Prados González Fernando Gutiérrez Fernández Aleix Miró García CGMorcillo Fernando López Orenes Alejandro Baldominos Gómez Corradito

Fernando Mena Rivera Alejandro Corral Granados Cristian Belzunces Fernando Ramos González-Serna Alejandro Llin Sanz Dandevil79 Fernando Soguero Sánchez Alex Gil Sánchez Daniel Escalante Osuna Fran Iglesias Villafañez Alex Zapatero Lozano Daniel García Molina Fran16bits_ Alfonso Javier Martínez Martínez Daniel Olcina Momplet Francisco Aprea Vallejo Alfonso Nistal Herrera Daniel Rodríguez Madrid Francisco Blázquez Arauzo Alfredo Gallego Trillo Daniel Vega Rodríguez Francisco Fernández González Álvaro Arroyo Camacho Darío Martín Sánchez Francisco Javier Linares Álvaro Gómez Amor David Herrero Valle Francisco Javier Martín Cubino Álvaro Lozano Rodríguez David Romero Tobar Francisco Javier Ortiz Trujillo Anacolutos David Santos “XaX” Francisco Jesús Rubio Reales Andrés Pardo García David Tapias Milán Francisco Miguel Alarcón Parra Ángel Borrell García David Vega Nevares Francisco Seller Rizo Ángel Reyes Oliva García David Vega Vandenbempt Gabriel García Pavía Antonio Alexis Sánchez De Vega Davirra Gerard Antonio Delgado Fernández DCourense Gonzalo Martín Sánchez Antonio Elvira Domínguez Diego García Sánchez Gorka Touzon Antonio Iniesta Tresaco Diego Llorente Merino Gowayn Antonio Jesús Moreno Carmona Diego Lorenzana Suárez Guillermo De María Madina Antonio Jesús Ramírez Dorado Dimas Sánchez Cremades Gustavo Bernaldo De Quirós Antonio Lázaro Morales Duddo Gustavo Brown Antonio Luis Prats Cubedo Eduardo Briz Merino Héctor Benedí Reina Antonio Sánchez López Eduardo Cebrián Ferreras Héctor Ferreiro Vicente ARKRetro Eduardo Falla Ramón Héctor Fraile Fuentes Arturo Blanco Pereiro Eduardo López Sánchez Héctor García Reyes AvalonZGZ Eduardo Ramos Rodríguez Héctor Rodríguez Díaz Bernardo Martos Martínez Egunsenti Elkartea Héctor Salvatierra Pérez De Madrid Bernat Rodríguez Caldú Elena Benesiu Hiromaru Hajime Borja Garate Maidagan Eliseo Manuel Álvarez Martínez Ikaruga Shock Borja Pérez Rodríguez Emilio Adá Nogueira Iñigo Gabilondo Cuellar Burrianapl Emilio Arias Iván González Castro

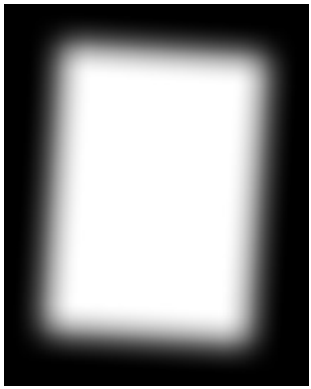




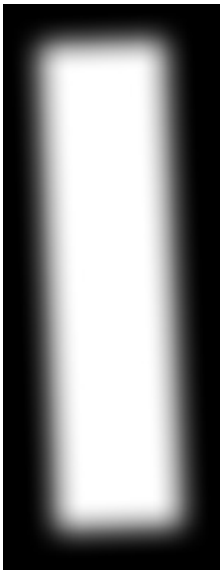

PIXELS
08
SUBE O BAJO YO



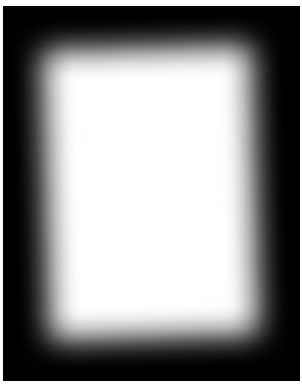
PIXELS
CARA A
06 LA LEYENDA DE DONKEY KONG
por José Luis Sanz
14 GAME & WATCH DE MONOS
por José Luis Sanz
22 POLÉMICAS EN LOS VIDEOJUEGOS
por Sonia Herranz
34 AMSTRAD CPC ¡CIDNO DE LOS AÑOS 80
por José M. Velo
42 AMSOFT Y LOS JUEGOS DE ROLAND
por José Luis Sanz
Otras secciones
03 Bienvenidos a PIXELS
22 32 56 Ajuste de cuentas
66 72 Me robó el corazón
48 Mi Periférico favorito
64 Aprended abuelos
76 Placer culpable



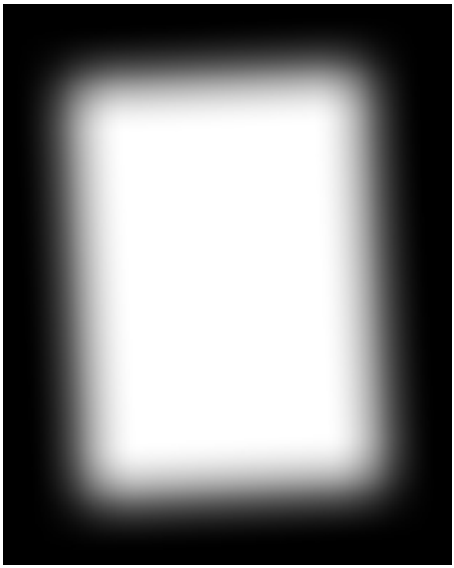
The Elf
1992
HARRY HOOBY
93
Puntuación favorita
8
Fuerza
9
Trabajo
3
Dedicación
2
Comer

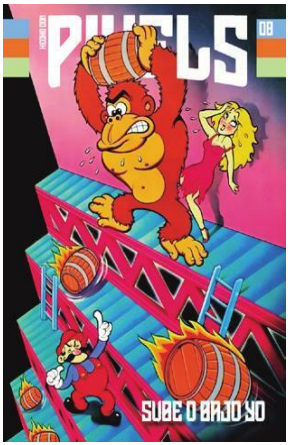


PIXELS
CARA B
50 ENTREVISTA A ROLAND PERRY
por José L. Molina
58 REVISTA NECROSACÍA
por Gustavo Bernaldo
68 KARATEKA
por José Luis Sanz
74 ¿QUIÉN FUE EL TAL LM. PREDATOR?
por José Luis Sanz

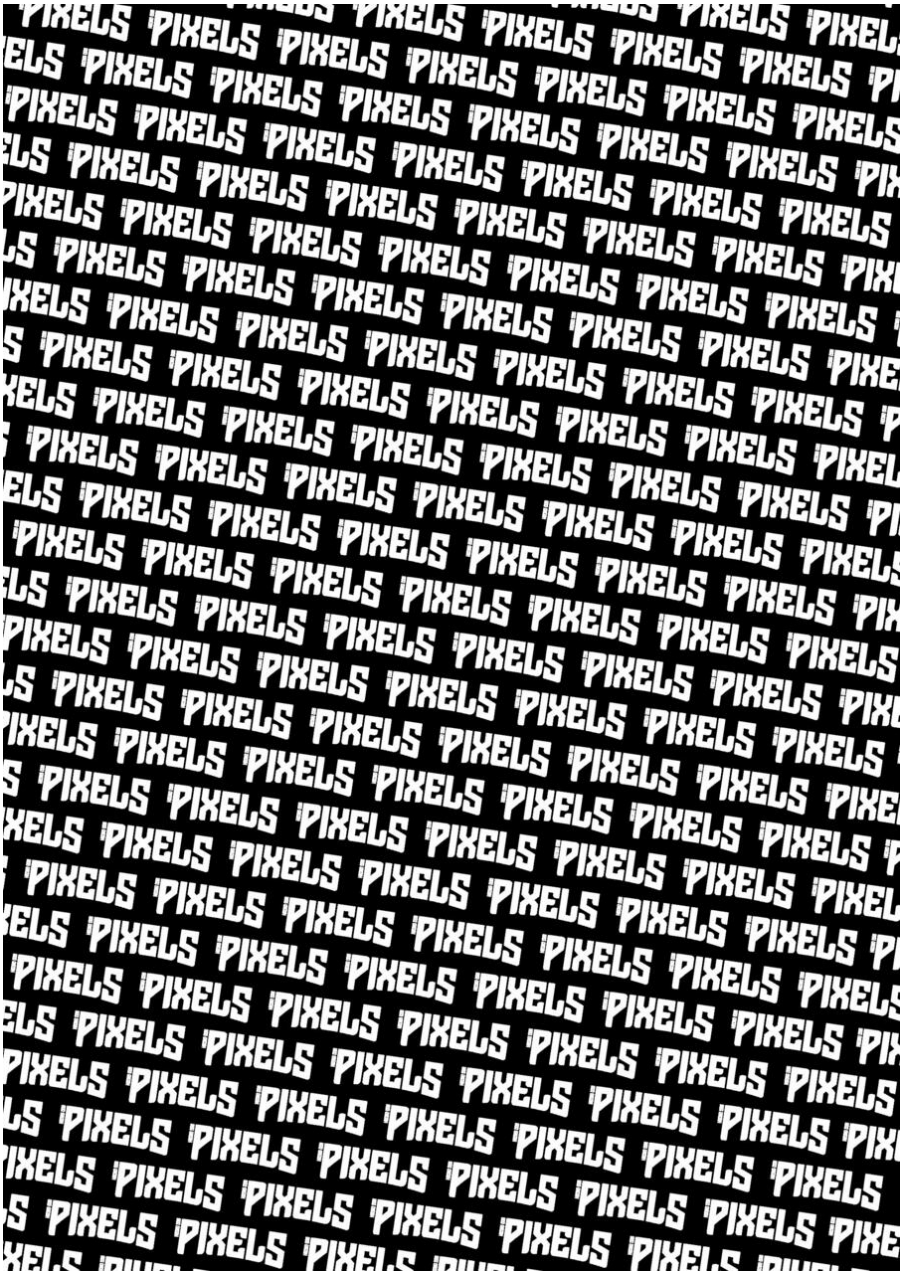


Marcos Garcia
2025
95
Puntuación favorita
4
Fuerza
5
Trabajo
3
Relación
6
Cuerpo




PUTLS
08
SUBE O BAJO YO

Lectores que han comprado PIXELS Edición Coleccionista



Iván Mouriz Ibarra Juan Pablo De Andrés Cabestrero PcMan Ivan_R_Sprinter_Trueno_AE86 Juan Prieto Araujo Pedro De Pablos Moreno Jacinto Lozano Rodríguez Juan Ramón Cordero Morán Pedro Jesús González Viguera Jacomar Ávila Ruano Juan Vicente Herrera Ruiz De Alejo Pedro López Muñoz Jaime Rangel Juanjo Ibáñez Amat Pedro Pablo Aramburu Fernández Javier Aguilar Saavedra Julen Corta Negueruela Pere Joan Bujosa Crespi Javier De Miguel Varela Julián Garrido Pérez PowerCMIS Javier García Bethencourt Julio Jiménez Delgado Rafael Alfaro Javier García Casado Julio Montes Torres Rafael Carvajal Palacio Javier Gómez Montoya Julio Pérez Morago Rafael Castillo García Javier Heredia

Mata Kardox Rafael Fueris Díaz Javier Jiménez Cidre Krustaceogallego Ramón Borja Espillaque Jesús Fernanz Antón Lacemi Ramón Navarrete Muñoz Jesús Herrera Cámara Lillo Fernández Fernández Raúl Cano Jesús Javier Arceo Otero Lluís Martínez Carrera Raúl Carrillo Aka Metsuke Jesús Sánchez Vigil De La Villa Lolo1982 Raúl José Gómez Lozano Joan Boria Boronat Lucas Domínguez Molina Raúl Jusdado Tejedor Jokin Moreno Oteiza Luis Alfonso Álvarez Chavarría Raúl Montero Merchán Jon Zorita Leza Luis Carlos Pérez De Raúl Ricardo García López Jonathan Martínez Mezquia Bargos Raúl Rosillo García Jonathan Valls Green Luis Martos Rodríguez Ricard Sierra Rebull Jonathan Villanueva Mangier Mallynoshow Roberto Sánchez Santos Jordi Escobar Bonet Manuel Bordallo Hernández Román López Díaz De Freijo Jorge García Cebriá Manuel Felipe Alonso De La Cruz Rorschach José Antonio Miranda Rodera Manuel Hermida Ruido Rubén Navarro Monzó José Antonio Saavedra Rodríguez Manuel Huertas Rodríguez Rubén Sanabrias Martínez José Francisco Orellana Ayuso Manuel Román Jódar Rubens Fernández Amorós José Hernández Jiménez Manuel Sánchez Herráez Santiago Márquez Solís José Isaac Aranda Jiménez Marco Antonio González Muelas Sergio Aguilera Molina José Juan Fernández Panzano Mariano Gálvez Ballester Sergio Camarasa Rubio José Luis Cebrián Pagué Miguel Ángel Martínez Marcos Sergio Freire Astray José Luis Equiza Calvo Miguel Ángel Reyes Molón Sergio Suárez García José Luis Gil Garnelo Miguel Ángel Sánchez Pérez Simón Gómez Cabanelas José Manuel Martínez Aguilar Miguel Corral Álvarez Tomás Cruz Carrasco José Manuel Rodríguez Rodríguez Miguel González Cote Toni Payeras Nicolau José María Díaz Aguilar Miguel Martín Alonso Txefoedu José María Margallo Salgado Miguel Ovelar González Udde José Nacar Pérez Nacho Abril Uxío Feixoo Seara José Niclós Camarasa Natalia Rodríguez Cabeza VGRetro José Rafael Diéguez Molero Natxo Cruz Vicente Gallego Salinas Josep David Ruiz Santos Negora Víctor Díaz Villar Juan Antonio García De Quinto Nicolás García Herrero Víctor Gómez García Juan Antonio García Romero Niko Fdez De Las Heras Souto Víctor Llamazares López Juan Antonio Hernández Óscar Carreño Riera Víctor Manuel Serrano Jiménez Juan Carlos Bergon Esparcia Óscar Fernández Fernández Víctor Sánchez Martín Juan Carlos Fidalgo Fernández Óscar Herráez Gutiérrez Víctor Sánchez Revelles Juan Carlos González Amestoy Óscar Jesús López Sierra Víctor Sevilla Marquina Juan Francisco Miró Méndez Óscar Loriz Blanco Victorio Pareja Calmaestra Juan Ignacio Del Valle Cosme Óscar Rodríguez Navacerrada Xavier Anglès Pujolràs Juan José Torres García Pablo Carretero Gómez Xavier Romero

Juan Manuel Barrio Olmos Ed. Coleccionista de PIXELS a Pablo Rozadillas Perales fecha de 11 de agosto, 12:49h. Juan Luis Romero Juan Luis González López Pablo José Fernández Bermúdez Lista de compradores de la Pablo Pérez Álvarez

Juan Manuel Garrido Sánchez PapaGamers

Nº9_Sorpresas_varias

No vamos a decir demasiado del próximo número, pero todo apunta a que vamos a tener un montón de ramas y hierbas que cortar de raíz...

¿Sabéis de qué hablamos?

Hecho con Pixels nº8

EDITA Y DISTRIBUYE

Hecho con Pixels Editorial S.L.

Editada en Alcorcón (Madrid)

DIRECTOR

José Luis Sanz

FIRMAS INVITADAS

Sonia Herranz, Marcos García,

Juan Carlos García,

José María Velo,

Gustavo Bernaldo de Quirós,

José Luis Molina y

José L. Sanz Serna

DISEÑO Y MAQUETACIÓN

José Luis Sanz

SOCIAL MEDIA Y VÍDEOS

José Luis Sanz Serna

IMPRIME

SEGA en la foto SEGA en la foto

Queda prohibida la reproduc- ción total o parcial, por cual- quier medio o en cualquier so- porte, de los contenidos de esta **El que se mueva no El que se mueva no**

IMPRESO EN ESPAÑA

publicación sin el permiso pre-

vio y por escrito del editor.

Depósito Legal M-7077-2025

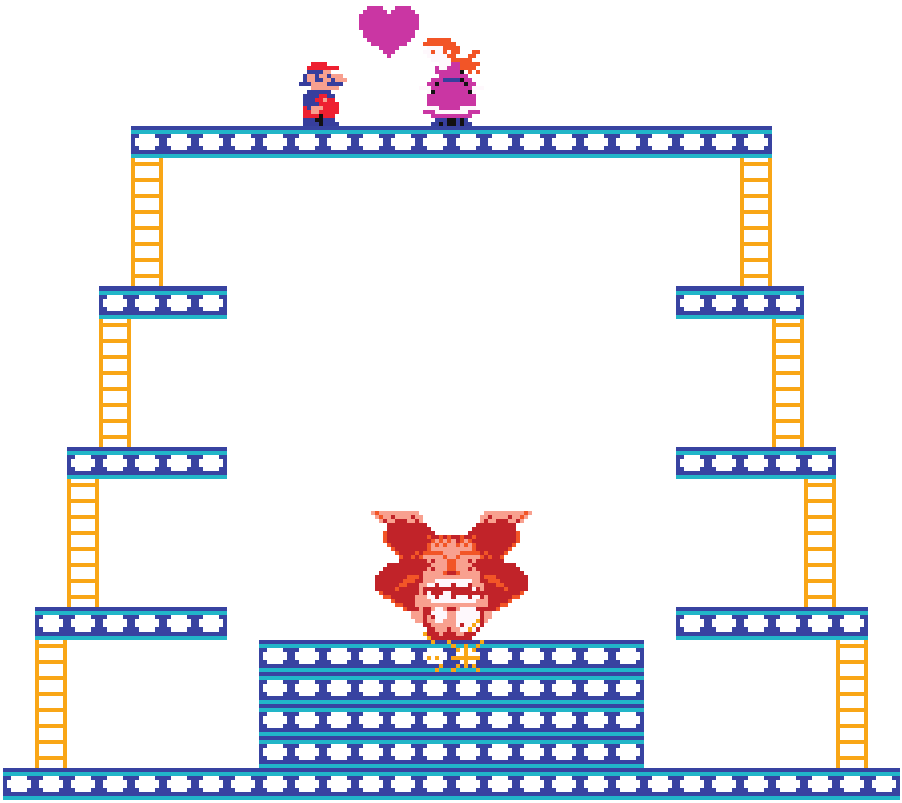
CONTACTO

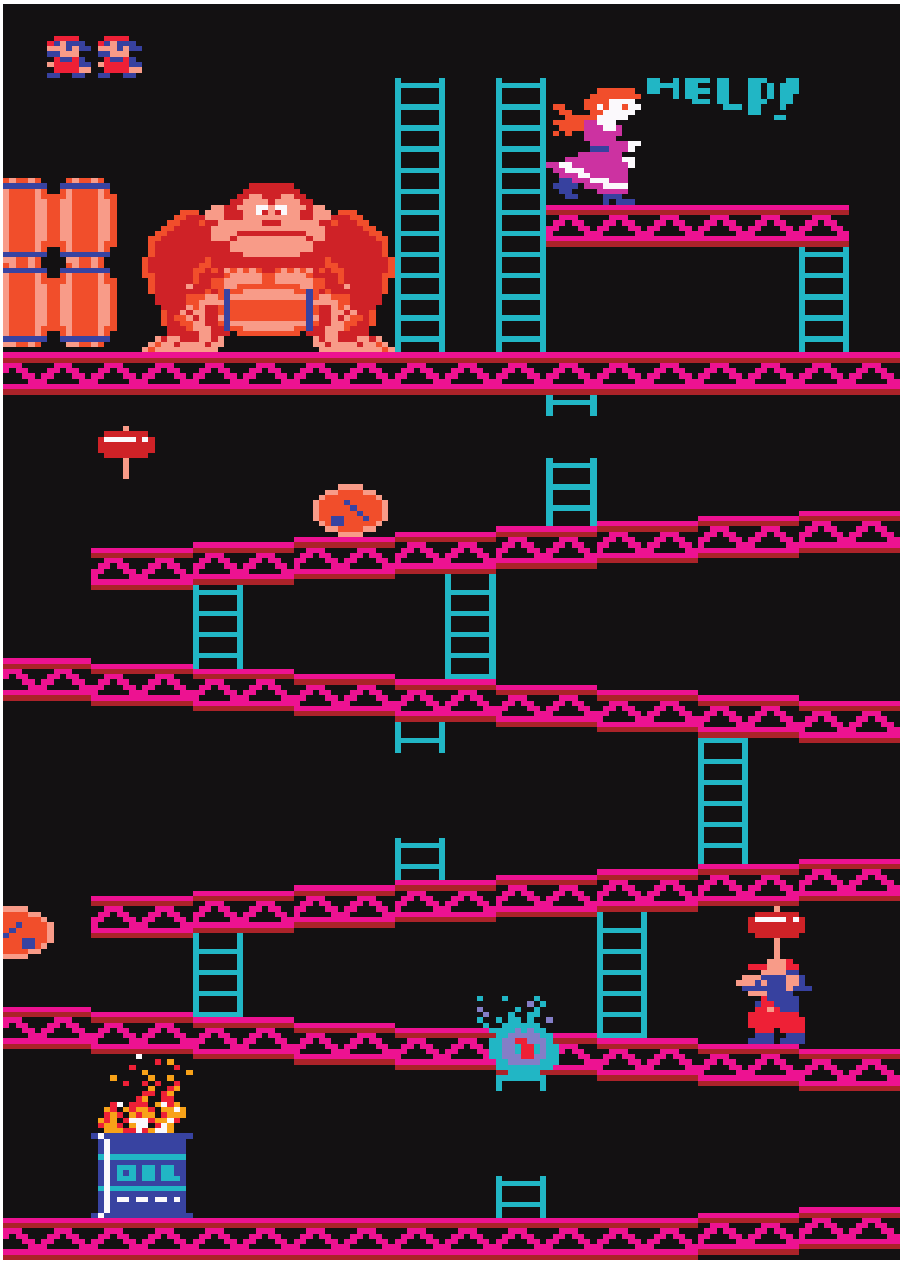
@HechoconPixels

gallinas en medio? ¿Qué hacen estas ¿Qué hacen estas

SOPORTE soporte@ hechoconpixels.com TIENDA **gallinas en medio?** tienda@ hechoconpixels.com

PRÓXIMO NÚMERO




HELP!

.--. .. -..- . .-.. ... .-.-.